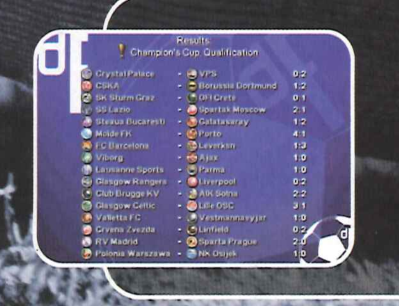

ENTRA EN JUEGO
DICIEMBRE 2001
Nº13
2 CD
juego + demos
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO
COMPLETO
DE REGALO
KINGPIN
A LIFE OF CRIME
El rey del hampa
¡9 DEMOS!
EXCLUSIVA!
Ghost Recon
FIFA Football 2002
Empire Earth
Myth III: The Wolf Age
Trade Empires
Zoo Tycoon
New York Race
NHL 2002
Dragon´s Lair
y todos los parches, extras, utilidades...
GUÍA DE COMPRAS
Qué no debes perderte esta Navidad
Así actúan las fuerzas de élite
GHOST RECON
ESPECIAL
LOS SIMS
El futuro de la simulación social
Nº 13 DICIEMBRE 2001 • 795 PTAS. 4,78 EUROS
00013
8 424094 001477
Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

MANAGER de Fútbol 2001 - 2002









- Más de 400 clubes y alrededor de 11.000 jugadores actualizados de la temporada 2001 - 2002.
- Opción multijugador. Hasta 10 jugadores en el mismo pc o hasta 4 vía LAN o internet.
- Hasta 4 Partidos a la vez en pantalla.











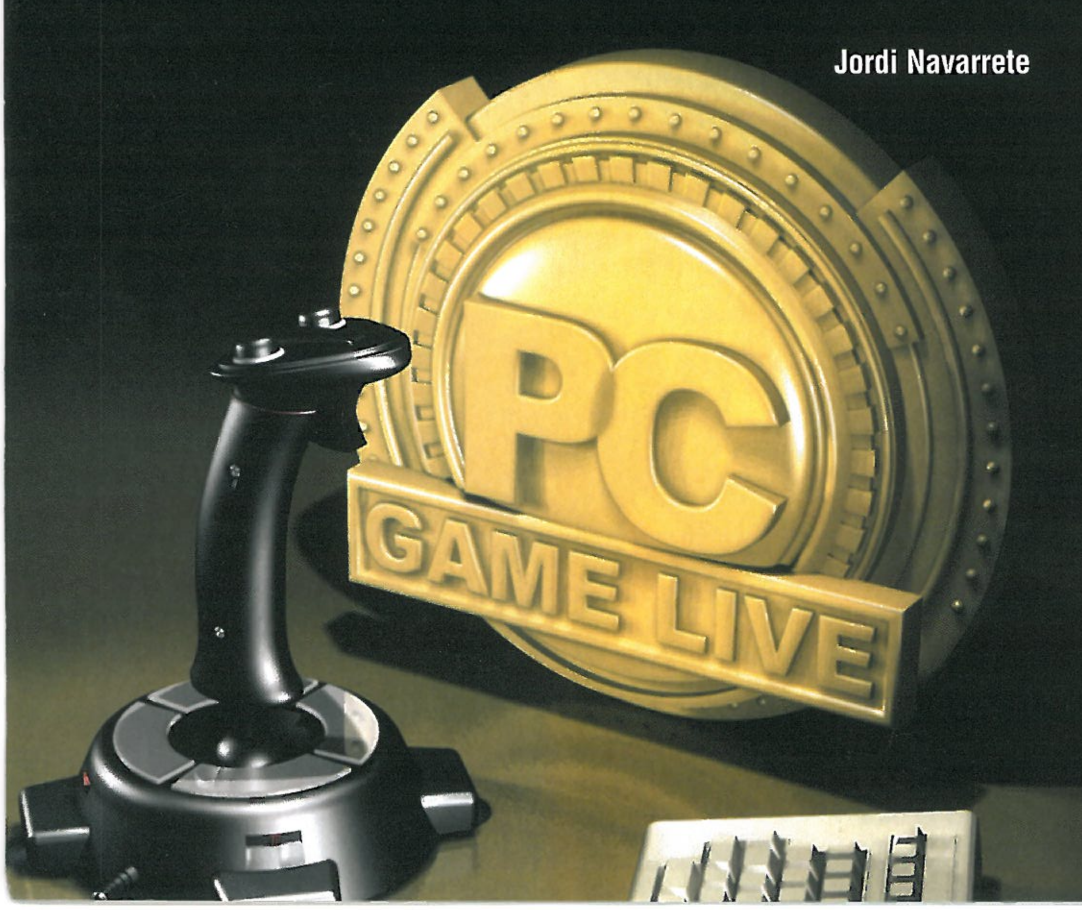
Teléfono de Atención al cliente 902.490.346 www.planetadeagostini.es www.empireinteractive.com

BOMBAZO DE ÚLTIMA HORA

Aunque pueda parecerte extraño, el análisis estrella de este mes no aparece en nuestra portada. Se trata de un completo repaso, con nota incluida, a la versión de *Return to Castle Wolfenstein* que acaba de editarse en Estados Unidos. Lo has entendido bien: tenemos un análisis de la versión americana de *Return to Castle Wolfenstein*. Basado en el juego en inglés, claro. Para ser sinceros, no creíamos que pudiéramos tenerlo a tiempo para este número, pero la fecha de lanzamiento se cumplió a rajatabla y el juego nos llegó un día antes de cerrar la edición, cuando ya teníamos la portada en imprenta. Después de probarlo, las alarmas saltaron. Sin duda, es lo mejor que hemos visto hasta la fecha. Difícil, pero muy bueno. ¿Consecuencias? Retrasar un par de días la salida de la revista para contarte con pelos y señales cómo es ahora y no dentro de 30 días.

Podemos confirmarte que la secuela del clásico de id Software es un gran juego, para mí el mejor que encontrarás en las tiendas la próxima Navidad. De hecho, en la guía de compra que aparece en páginas centrales no dudamos en recomendártelo incluso por encima de *Max Payne*. *Return to Castle Wolfenstein* vuelve a demostrar que el género de acción es el que goza de mejor salud y que todavía tiene margen para alcanzar más altas cotas de realismo. Aun así, no es el único juego grande del que vas a poder disfrutar este mes, porque la parrilla de lanzamientos incluye novedades del calibre de *Ghost Recon*, *Empire Earth*, *Civilization 3* o *IL-2 Sturmovik*. En fin, que los buenos juegos se acumulan y empiezan a pedir turno en nuestros monitores y nuestros bolsillos. Ojalá hubiese sitio para todos.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font,
Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González,
A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita,
J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de
IXO Publishing Ibérica, filial del grupo
IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel







CONTENIDOS DICIEMBRE 2001



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

44

Última hora: *Return to Castle Wolfenstein* ya está en la calle. Aunque sólo en Estados Unidos. Como somos jugadores ávidos e impacientes, nos hicimos con una copia americana y la pusimos en manos del ínclito y siempre diligente Ripoll. Éste es el resultado de sus maratones nocturnas de disparos y ocultismo.

DULCE NAVIDAD

24

Ya lo decía tu corredor de bolsa: hay que saber comprar. Y en Navidad son tantos los juegos que se ponen a tiro que se hace más difícil que nunca apuntar bien y dar en el blanco. Para facilitarte las cosas, hemos hecho una lista de los juegos que, en nuestra opinión, deben estar en tu carro de la compra.

LOS SIMS: TU OTRA VIDA



40

Cuando aún no hace ni dos años que Will Wright presentó en sociedad su simulación virtual de la vida cotidiana, se edita una nueva expansión y empiezan a aflorar detalles sobre *Los Sims Online* y *Los Sims 2*, la esperadísima secuela oficial.



GHOST RECON

60

Los géneros no se mueren. Enferman, languidecen incluso, hasta que ocurre algo que sacude sus cimientos y les inyecta nueva vitalidad. Como *Ghost Recon*, el complemento vitamínico que la acción táctica empezaba a pedir a gritos.

CARTA BLANCA



Nunca llueve a gusto de todos. El último *FIFA* ha convencido al grueso de la comunidad virtual, pero no falta quien lo considera más de lo mismo. Y también abundan en nuestro correo las consultas malévolas, insinuaciones, réplicas y contrarréplicas.

FIFA no mola

Acabo de bajarme de Internet la demo de *FIFA 2002*. Había leído que estos tipos de EA se habían centrado sobre todo en el sistema de pases y en la jugabilidad y que esta entrega sería diferente. En definitiva, que habría cambios muy significativos con respecto a las anteriores (desde la de 1998 son todas iguales salvo pequeños cambios). Bueno, pues EA acaba de meterse otro gol en propia meta, porque en mi humilde opinión esta nueva entrega es más de lo mismo: mismo motor, idénticos movimientos robóticos, los tíos con el balón son más lentos que el caballo del malo, la física de la pelota es... bueno, no hay física. Todo parece como si estuviera predeterminado de antemano, los pases al hueco son penosos; el sistema de faltas, saques de esquina, etc., malo; los remates de cabeza, muy exagerados. Eso sí, los gráficos se salen, pero, ¿para qué quiero yo que ese muñeco se parezca a Roberto Carlos si se mueve como un maniquí y corre como Forrest Gump?
Y me pregunto yo, ¿han jugado los señores de EA al impresionante *ISS Pro Evolution* de Konami? Si es así, ¿no se les cae la cara de vergüenza? Si es que no han jugado, es que seguramente a esta gente ni les gusta el fútbol y lo que hacen año tras año es poner la foto del jugador de moda en la carátula e intentar vendernos lo mismo con una buena campaña publicitaria.
Daniel Abellón (e-mail)

En fin, parece que no te gusta el FIFA de este año. A nosotros sí nos ha gustado, es más, pensamos que sin ser revolucionario sí que aporta novedades sustanciales que, por una vez, se notan a la hora de jugar. Aun así, más de uno de nuestros redactores esconde en el desván una consola y una copia del extraordinario ISS Pro Evolution.

Carreras urbanas

El fin de semana pasado fui a ver *A todo gas* y, después de ver esta película, me daban ganas de pillar la primera máquina de coches y echar una partida. Eso hice, pero tras la partidita de *Ferrari Challenge* no quedé satisfecho y me pregunté:¿Hay algún juego parecido a la película *60 segundos* o *A todo gas*? ¿Hay alguno que mezcle los coches deportivos como los de *GT2* con *Driver?*
Lo que más se acerca de lo que he probado es *Need for Speed,* pero es demasiado poco, porque son pistas, no es una ciudad.
Ander Ubillos (e-mail)



Si Need for Speed: Porsche 2000 no colma tus expectativas, puedes probar con E-Racer, que no está mal, aunque (¡ay!) no encontrarás tráfico en sus calles virtuales.

Qué tiempos aquellos

Hacía tiempo (unos cuatro años) que no compraba una revista dedicada a los videojuegos. Entonces tenía un 486 y los juegos empezaban a no funcionar en mi PC. Ahora tengo uno nuevo y, como siempre me interesó la actualidad lúdica, me compré esta revista.
Ahora veo en que han "evolucionado" los videojuegos. Veo que las principales aportaciones son tecnológicas: el 90% usan 3D, vídeo y sonido envolvente... pero no aportan nada nuevo.
Recuerdo con qué ilusión jugaba a *Indiana Jones*, *Monkey Island*, *Little Big Adventure*... La mayoría funcionaban en un 286 y estaban llenos de frescura y originalidad. Los gráficos eran VGA y el sonido procedía del altavoz interno de la CPU. Siento añoranza...
Imanol Zubiaurre (e-mail)

No nos extraña, la nostalgia es un sentimiento muy habitual entre seres humanos con edades de más de un dígito. Aun así, en Game Live nos hemos propuesto vivir en el presente. La actitud "ya no se hacen juegos (o películas, o desfiles militares... lo que sea) como los de antes" es estupenda para conversaciones de un cuarto de hora, pero puede ser un pesado lastre si te predispone en contra de todo lo que huela a "novedad".

Fernando y sus mods

Hola, me llamo Fernando y tengo unas preguntas sobre *Half-Life*, a ver si me las podéis contestar:
1. Me han hablado de un código de *Counter Strike* para que las personas que ya hayan muerto no puedan ver lo que sucede en el combate. ¿Es eso cierto?
2. De tanto viciarme al *Counter*, cada vez me gusta menos. ¿Me podéis decir otro mod del *Half-Life* que sea parecido?
3. ¿Hay algun juego que tenga la misma calidad y realismo que *Half-Life*?
Fernando Ramos (e-mail)

Sánchez cree que deberías probar las expansiones que utilizan el motor de Half-Life. En concreto, te recomienda Blue Shift y Opposing Force y un poco menos Gunman Chronicles. Sobre mods, prueba con Team Fortress Classic (el favorito de Sánchez), Day of Defeat o FireArms. Nada sabemos del código del que hablas, pero cosas más raras se han visto.

¿Toca o no toca?

Me gustaría que me dierais vuestra opinión sobre si me tendría que comprar un AMD (1,3 GHz) o un P4 (1,5 GHz).

También os quería preguntar si es verdad que los sorteos que hacéis le tocan a alguien, porque he respondido a algunos (unos cuatro) y nunca me toca nada. Y no me digáis que la respuesta estaba mal porque vosotros siempre ponéis las soluciones en la revista.
Por último, a ver si me decís cuándo sale *Soldier of Fortune 2*, ése fantástico juego.
Daniel Altamirano, Reus (Tarragona)

Altamirano, si hasta ahora no has recibido premio en ninguno de los cuatro concursos en que participaste, es porque NO TE HA TOCADO. Sabemos que es algo que cuesta asimilar, pero tú sigue probando y tal vez algún día te quites esa espina. Soldier of Fortune 2 está al caer, no pierdas la esperanza. La fecha oficial sigue siendo marzo de 2002. Ah, y si el dinero no es un problema, apuesta por la superior tecnología del P4.

Idiomas y engarces

Tengo la expansión de *Diablo 2* (muy buena, por cierto) y bastantes runas, pero no soy capaz de descubrir nuevos modos de engarzarlas. ¿Podríais publicar algunos más de los que publicasteis o decirme dónde encontrarlos? Os estaría muy agradecido. Los CD de regalo son buenos, pero ¿por qué no los publicáis en español? Sé que es mucho pedir, pero no tengo ni idea de inglés y los juegos de rol se me atragantan. Creo que mucha gente pensará como yo. Seguid así, la revista es buenísima, la compro desde el número 6 y no dejaré de comprarla. Muchas gracias por todo.
Florentino Godino (e-mail)

Nuestra apuesta es regalar todos los meses el mejor juego posible, pero a veces las opciones son limitadas y hay que darle prioridad a criterios como que el juego sea de calidad y todo lo reciente que se pueda. Por eso hemos publicado juegos en inglés, aunque tenemos muy en cuenta el tema del idioma. En cuanto a las runas, encontrarás todos los engarces posibles en http://www.planetdiablo.com/expansiond2/items/runes/runeitems.shtml#confirmed.

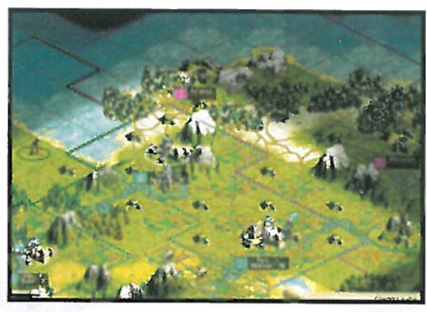
¿Cuota yo? ¡Jamás!

Nunca he jugado a un juego *on line* (*Everquest, Ultima Online...*) porque no me cabe en la cabeza que haya que pagar por jugar. No estoy de acuerdo: encima que tienes que gastarte un dinero comprándote el juego, te piden que pagues por jugarlo. Si quisieran tendrían varios métodos para que no tuviéramos que pagar, pero no, les resulta más fácil hacernos pagar. Para muchísima gente supone demasiado dinero una cuota mensual, sobre todo para aquellos que juegan habitualmente a varios juegos.
Carlos Climent (e-mail)

La cuota de conexión está justificada desde el punto de vista de los desarrolladores por el alto coste de asistencia y mantenimiento on line. Hasta que se desarrollen vías de financiación alternativas (¿publicidad?) esa cuota será imprescindible. Desde el punto de vista del usuario, hay que valorar que se trata de otro tipo de ocio, más caro, sí, pero puede que más satisfactorio como experiencia lúdica, sobre todo si das con el tipo de juego que se adapta a tus gustos y expectativas.

Más estrategia por favor

Ya habéis cumplido un año. Os felicito. Y, además, con un gran análisis y un gran juego. Desde que empezasteis he leído todos vuestros números y la verdad es que, respecto a contenido y formato, es la mejor de las que han llegado a mis manos. El único pequeño detalle es quizás la presentación del CD-ROM de demos. Otro pequeño tirón de orejas: en la página 100 del nº 6 habláis de *Screamer Rally*, pero aportáis una fotografía de *Screamer 2*, concretamente en el circuito de Egipto. Bueno, críticas aparte, el tema es que llevo años jugando a títulos de estrategia y creo que me he vuelto demasiado exigente. Necesito un juego con el que tenga que sudar y romperme la cabeza para avanzar.



Iba a comprarme *The Settlers IV*, pero estoy leyendo maravillas de *Stronghold* y en vuestra última revista habláis de *Civ III*. ¿Cuál me aconsejáis?
Nicolás R. R., Alcalá de Henares (Madrid)

Font te recomienda Civilization III, que saciará tu sed de dificultades superlativas gracias a la muy decente IA y al muy dinámico sistema de alianzas. Sin duda, es el más complejo. Eso sí, ten en cuenta que es por turnos. Si prefieres estrategia en tiempo real, acude a Empire Earth o Stronghold.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

TENTACIONES CONSOLERAS

Todo eso que a los japoneses les parece apasionante, bello y divertido en lo que se refiere a videojuegos, a mí no sólo me ha dejado siempre frío: me ha repugnado. Esa mezcla indigesta de infantilidad submental y de violencia tonta, de Heidi y Mazinger, de ojos de besugo y flequillos grasientos, me ha permitido vivir siempre libre de cualquier tentación acerca de adquirir una videoconsola. Ahora que sale al mercado una consola occidental que promete soportar un montón de juegos occidentales, capaces de lo mejor y de lo peor, es la primera vez que me planteo comprarme el armatoste ése tan caro.
Está bien eso de despreocuparse (en teoría) acerca de si el juego va a funcionar o no y de bajarse el último *driver*. También mola poder jugar con la tele, a la que por fin encontraremos una utilidad. Pero casi todos los juegos que más me han gustado este año han sido desarrollados por compañías humildes. En cambio, los grandes estudios se han dedicado a lanzar casi en exclusiva expansiones y secuelas de dudosa calidad.
Crear un juego para PC no cuesta nada, aparte de trabajo. El PC es un terreno libre para todos. Pero las consolas exigen royalties. Por tanto, la Xbox, por muy occidental que parezca en la superficie, adolecerá del mismo gran defecto que sus competidoras niponas. Los juegos que salgan serán insustanciales, repetitivos, políticamente correctos y adaptados a todos los coeficientes intelectuales. Ni creatividad, ni apuestas arriesgadas: sólo negocios fáciles y seguros.
La diferencia que hay ente un PC y una consola es la misma que sigue existiendo entre Internet y la TV. Los primeros son un terreno donde la libertad de expresión y la creatividad conviven con los negocios. En los segundos ya sólo queda sitio para los negocios.
Víctor Jara, Murcia

Di que sí, Jara. La próxima vez que te entren ganas de comprarte una consola, siéntate hasta que se te pasen. O escríbenos más cartas, porque las tuyas van para nota, aunque las tengamos que mutilar por su extensión.

Tom Clancy's GHOST RECON™

Carabina de Asalto M4:
Longitud: 100, 66 cm
Peso: (en vacío) 2,54 kg.
Calibre: 5,56 mm
Velocidad inicial: 884 m/seg
Tasa de disparo: 700-1000 rds/min
Capacidad de recámara: 20 o 30 cartuchos

- **Tecnología militar de nueva generación,** uso de las armas y el equipamiento más modernos como el OICW para golpes y combates letales.
- **Modelo de infantería de combate realista** basado en el cuerpo Delta Force de las fuerzas especiales de USA con más de 600 capturas de movimiento.
- **Métodos de planificación y control mejorados** para una mejor y más rápida estrategia de tu escuadrón de fuerzas especiales.
- **Consigue puntos de experiencia** para tus soldados y mejorarás sus habilidades como resistencia, liderazgo, destreza y sigilo.
- **Alucinantes partidas multijugador de hasta 36 oponentes** con modos a muerte y cooperativos.



VERSION INTEGRA EN CASTELLANO





www.ubisoft.es





Blindaje de Cuerpo
Nivel de Protección: II, IIA, IIIA
Zonas protegidas: frontal completo, espalda y lateral.
Protecciones específicas: cuello y hombros.
Blindajes usados: cerámica reforzada con arámido.
Peso: 7,54 kg talla media.
Características adicionales:
- Bolsas exteriores desmontables de nylon impermeable con paneles para munición.
- Bolsillos frontales para cargadores de rifle, pistolas automáticas, cegadores y granadas.





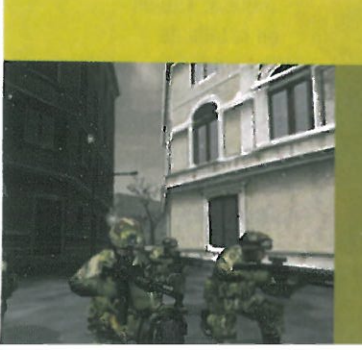


Casco de Combate
Material: Kevlar® Composite.
Resistencia: proyectiles V50 2,150 fps (655 mps)
Resistencia de fuego: hasta 190° C.
Peso: 1,59 kg (talla media)
Kevlar® es una marca registrada de E.I. du Pont de Nenours and Co., Inc.



MODA OTOÑO-INVIERNO*
TEMPORADA:2008

De los autores de Rainbow Six™, Tom Clancy's Ghost Recon™ es un juego de acción/estrategia en primera persona basado en escuadrones de acción militar en un futuro cercano. Formarás parte de un comando de las fuerzas especiales de USA equipado con la última tecnología del ejército llamado en clave "The Ghost: Los Fantasmas". A menudo contratado por las Naciones Unidas para operaciones de paz, tu especialidad son las Operaciones Especiales Militares. Destrozarás las defensas de tu enemigo, dinamitarás puentes para detener su avance, asaltarás por sorpresa las bases rebeldes o rescatarás un piloto americano abatido en las profundidades del territorio enemigo.

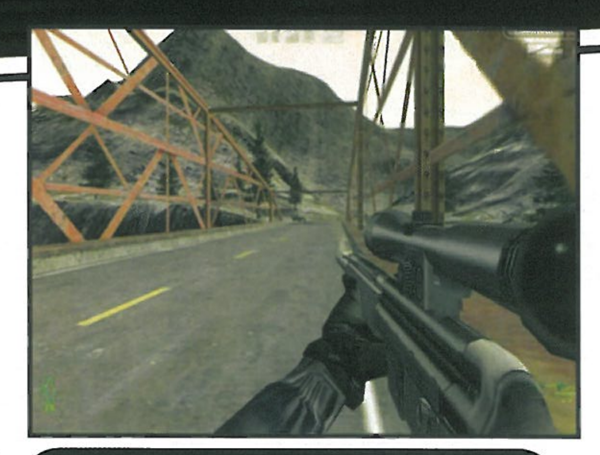


¡Consigue tu Demo Edición Especial Coleccionista en tu revista y sala de juegos favorita con un nivel no incluido en la versión final del juego!



ESPÍAS COMO NOSOTROS

Secuela para Project IGI



Un buen espía moderno debe ser sigiloso y, sobre todo, certero en sus disparos.

Codemasters editará el próximo año *IGI 2: Covert Strike*. Esta secuela de *Project IGI*, que contará con opciones multijugador, continúa con la temática de espionaje y guerra moderna del primer juego. Las misiones encubiertas retoman la carrera de David Jones, un antiguo miembro de las SAS que ahora trabaja como agente libre para la organización secreta conocida como 'IGI'.

La espiral de acontecimientos llevará a Jones a Rusia, Libia y China a lo largo de tres campañas interrelacionadas en las que deberás infiltrarte en escenarios como bases militares, puertos e instalaciones gubernamentales secretas. Una nueva IA otorgará a los enemigos de Jones la habilidad de trabajar en equipo y emplear tácticas de combate reales y sistemas de seguridad electrónicos para localizarlo, perseguirlo y neutralizarlo. *IGI 2* incluirá un impresionante arsenal de armas reales, desde sub-fusiles y pistolas hasta rifles de asalto y lanzamisiles.

HACIA EL REALISMO ABSOLUTO

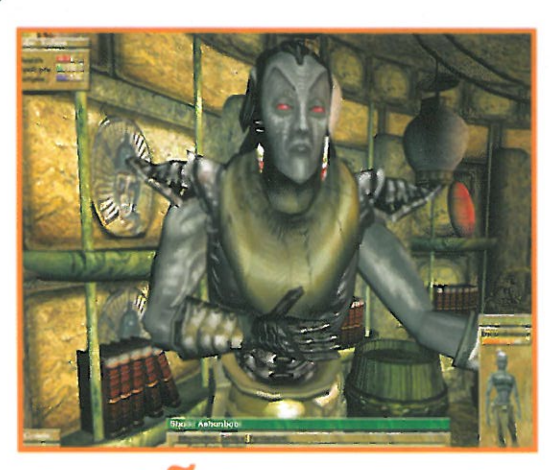
El Ford Focus de Colin McRae Rally 3



¿Es una foto? ¿Un anuncio de TV? No, es el Ford Focus de *Colin McRae Rally 3*.

El Ford Focus RS World Rally Car del próximo *Colin McRae Rally 3*, previsto para finales del año que viene, puede convertirse en la máquina de conducción más detallada y realista que jamás se haya creado nunca para un videojuego. Rick Nath, productor asociado del juego, asegura que "el Ford Focus del juego será 16 veces más detallado que el modelo utilizado en *Colin McRae Rally 2.0*".

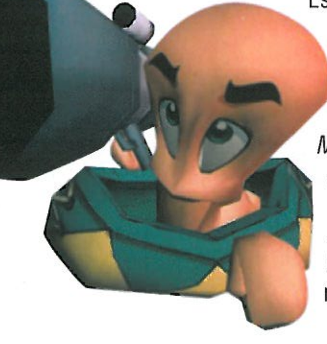
El número de polígonos utilizados alcanza los 13.000, un cifra astronómica en comparación con los 800 del juego anterior. "Vamos a detallar el interior del coche, el motor y la carrocería. También estamos trabajando en la suspensión y en un sistema de detección de impactos más realista con puertas, paneles, ventanas, etc. totalmente desmontables y deformables", explica Nath. Tanto McRae como su copiloto Nicky Gritst contarán con animaciones completas y reaccionarán a los movimientos del coche: se ladearán al tomar curvas, se abalanzarán hacia delante al pisar el freno o incluso se agarrarán a las sujeciones ante una colisión inminente.



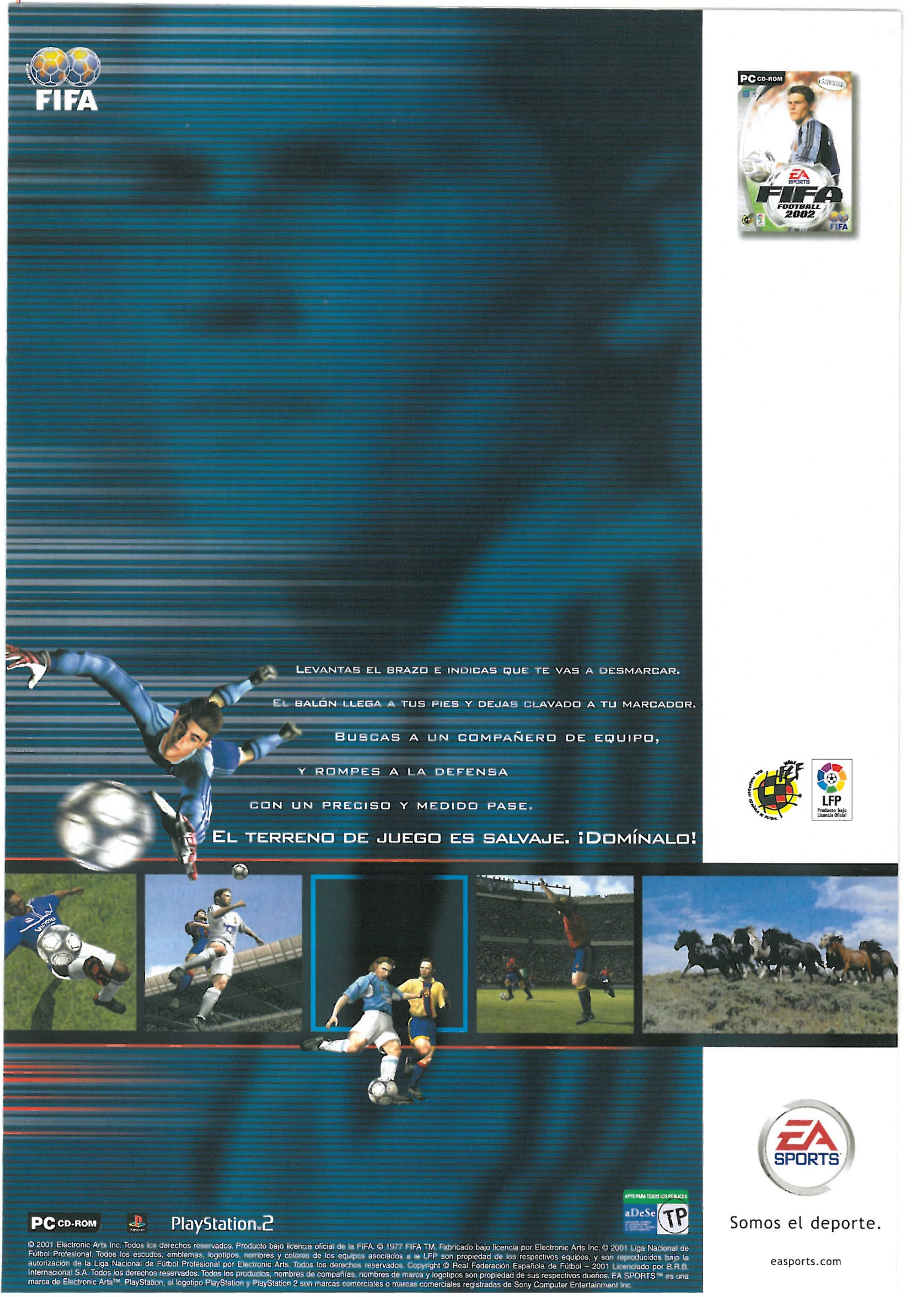
OTOÑO NEGRO

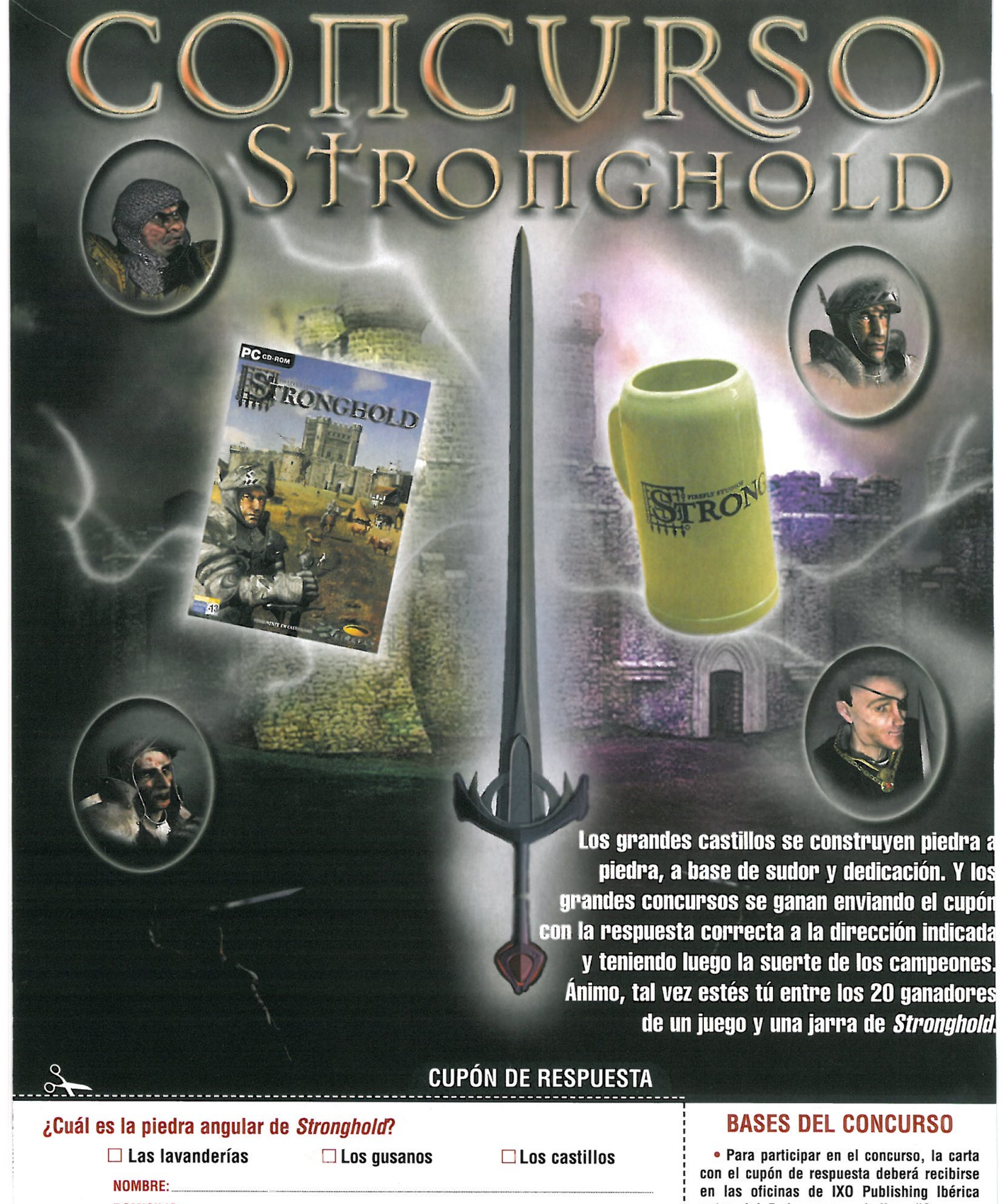
Eon Digital ya es historia

Jorge Nicolás Vázquez, director de relaciones públicas de Acclaim Entertainment España, nos ha confirmado que Eon Digital ha cesado sus actividades por causas que no han sido comunicadas hasta el momento. Acclaim era el distribuidor en España de todos los productos de esta compañía inglesa. Títulos de la talla de *Morrowind*, *Sea Dogs*, *Worms World Party* o *Super-Bust-a-Move* no llegarán a nuestro país.






FIFA
PC CD-ROM
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2002
FIFA
Levantas el brazo e indicas que te vas a desmarcar.
El balón llega a tus pies y dejas clavado a tu marcador.
Buscas a un compañero de equipo,
y rompes a la defensa
con un preciso y medido pase.
El terreno de juego es salvaje. ¡Domínalo!
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
PC CD-ROM
PlayStation 2
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
EA SPORTS
Somos el deporte.
easports.com
© 2001 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Producto bajo licencia oficial de la FIFA. © 1977 FIFA TM. Fabricado bajo licencia por Electronic Arts Inc. © 2001 Liga Nacional de Fútbol Profesional. Todos los escudos, emblemas, logotipos, nombres y colores de los equipos asociados a la LFP son propiedad de los respectivos equipos, y son reproducidos bajo la autorización de la Liga Nacional de Fútbol Profesional por Electronic Arts. Todos los derechos reservados. Copyright © Real Federación Española de Fútbol – 2001 Licenciado por B.R.B. Internacional S.A. Todos los derechos reservados. Todos los productos, nombres de compañías, nombres de marca y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. PlayStation, el logotipo PlayStation y PlayStation 2 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Los grandes castillos se construyen piedra a piedra, a base de sudor y dedicación. Y los grandes concursos se ganan enviando el cupón con la respuesta correcta a la dirección indicada y teniendo luego la suerte de los campeones. Ánimo, tal vez estés tú entre los 20 ganadores de un juego y una jarra de *Stronghold*!

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál es la piedra angular de *Stronghold*?

☐ Las lavanderías ☐ Los gusanos ☐ Los castillos

NOMBRE:

DOMICILIO:

POBLACIÓN: C.P.:

PROVINCIA: TELÉFONO:

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de enero e indicar "Concurso Stronghold" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de enero y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de febrero.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

NIGHTFALL DRAGONS AL DESCUBIERTO

Los desarrolladores de Blade desvelan detalles de su nuevo juego



José Luis Vaello, Ángel Cuñado y Xavier Carrillo, tres de los fundadores de Digital Legends.

Pese al momento delicado por el que pasan algunas compañías españolas, no faltan en nuestro país proyectos interesantes y con buenas perspectivas. Digital Legends, compañía fundada por Jean-Philippe Raynaud y los miembros del equipo de desarrollo de *Blade* Xavier Carrillo, Ángel Cuñado y José Luis Vaello, ya ha dado a conocer los primeros detalles de su *Nightfall Dragons*, un juego de rol en 3D que están empezando a desarrollar una vez acabada la fase previa de diseño. Este mes, Digital ha inaugurado su página web oficial (www.digital-legends.com) y nos ha abierto las puertas de su estudio para que podamos echarle un vistazo a estos primeros pasos de *Nightfall Dragons*.

El juego estará ambientado en un mundo de fantasía de inequívoca ambientación oriental. Según nos explicó José Luis Vaello, director creativo y diseñador, "incluirá cambios de iluminación y climáticos en tiempo real y grandes escenarios naturales para que el jugador se sienta inmerso en un entorno de fantasía lo más verosímil posible".

El mundo de *Nightfall Dragons* será una sucesión de amplísimos escenarios llenos de amenazas que el jugador deberá eludir echando mano de su instinto de supervivencia. La exploración del entorno tendrá mucha más importancia que en otros juegos del género. Aunque habrá caminos trazados, el jugador dispondrá de absoluta libertad para decidir cómo y por dónde se mueve. Muchas veces puede resultar muy recomendable abandonar las rutas convencionales para explorar campo a través, ya que se pretende dar mucho protagonismo a las posibilidades de interacción con entornos naturales.

En estos momentos, Digital Legends está trabajando en el desarrollo de un motor gráfico propio. La compañía piensa explotarlo al máximo en *Nightfall Dragons* y, si es posible, rentabilizarlo en un futuro próximo utilizándolo en nuevos proyectos y licenciándolo para que lo utilicen otras compañías.

Los desarrolladores nos comentaron que pretenden hacer compatible el desarrollo de una historia sólida (que ya está perfilada y tendrá un solo protagonista) con un alto grado de libertad a la hora de tomar decisiones durante el transcurso del juego. Por eso se está trabajando en varios finales posibles.

Está previsto que *Nightfall Dragons* se edite en formato PC y muy probablemente también para alguna de las consolas de nueva generación. Digital Legends entra ahora en la fase crucial del proyecto y piensa ampliar su equipo y contar con colaboraciones externas. Por si te interesa, en su página web encontrarás ofertas de trabajo.

Éste será uno de los compañeros de viaje del protagonista.





Una muestra de los entornos que recorrerás. Y eso que aún faltan los complementos.

AGUAS TURBULENTAS

Rebel Act y Area 66 intentan capear el temporal

La industria de videojuegos española no es ajena a la crisis financiera que vive la economía occidental. Tras el cierre de Dinamic Multimedia el pasado mes de septiembre, han saltado rumores en la Red acerca de un supuesto cierre inminente de Rebel Act Studios, los creadores de *Blade*, y Krypton Networks, propietarios de la web de juegos Area66.com, empresas ambas participadas por la distribuidora Friendware. Juan Díaz-Bustamante, director de marketing de Friendware y Rebel Act, ha desmentido estos rumores, al parecer esparcidos por ex trabajadores de las dos empresas. "Lo único cierto es que Rebel Act busca un socio capitalista, a ser posible alguien del sector, como un editor, y que Área 66 ha reducido su personal y actualiza sus páginas a un ritmo menor", aclara Díaz-Bustamante.
En cuanto a los dos próximos proyectos de Rebel Act, *Ultimate Blade* para la Xbox y *Blade 2*, Díaz-Bustamante ha señalado que el primero tiene "su financiación asegurada", mientras que el desarrollo de *Blade 2* está "tirando por ahora de recursos propios". Friendware estaría, según Díaz-Bustamante, obteniendo beneficios, por lo que su continuidad como distribuidora de juegos está fuera de toda duda. La compañía ha lanzado recientemente *Rally Championship Xtreme*, *The 3D Game Maker* y *Jet Pack*, y este mes pone a la venta *IL-2 Sturmovik*, *Primitive Wars* y *Comanche 4*.

Dios aprieta pero no ahoga. Rebel Act busca socio inversor, pero sigue con sus proyectos.

NUEVO EDITOR ESPAÑOL

Hypnosys edita Siege of Avalon

Afortunadamente, no todo son malas noticias o sombras en el sector. Hypnosys World ha iniciado su andadura como editor de juegos en el mercado español y sudamericano con el lanzamiento de *Siege of Avalon*, de Digital Tome. Tras este título, un juego de rol por episodios y completamente traducido al castellano, Hypnosys editará el próximo año otros doce juegos.
Siege of Avalon es un juego de rol de corte fantástico ambientado en la Edad Media, con la pléyade de personajes, armas y objetos mágicos de rigor. El juego se compone de seis capítulos, cada uno una aventura independiente pero que juntos conforman una historia global más amplia en torno a la raza de nómadas Sha'ahoul y las otras tres razas que pueblan el universo del juego. En el CD de nuestro próximo número encontrarás el primero de estos capítulos.

Siege of Avalon **constará de seis capítulos.**

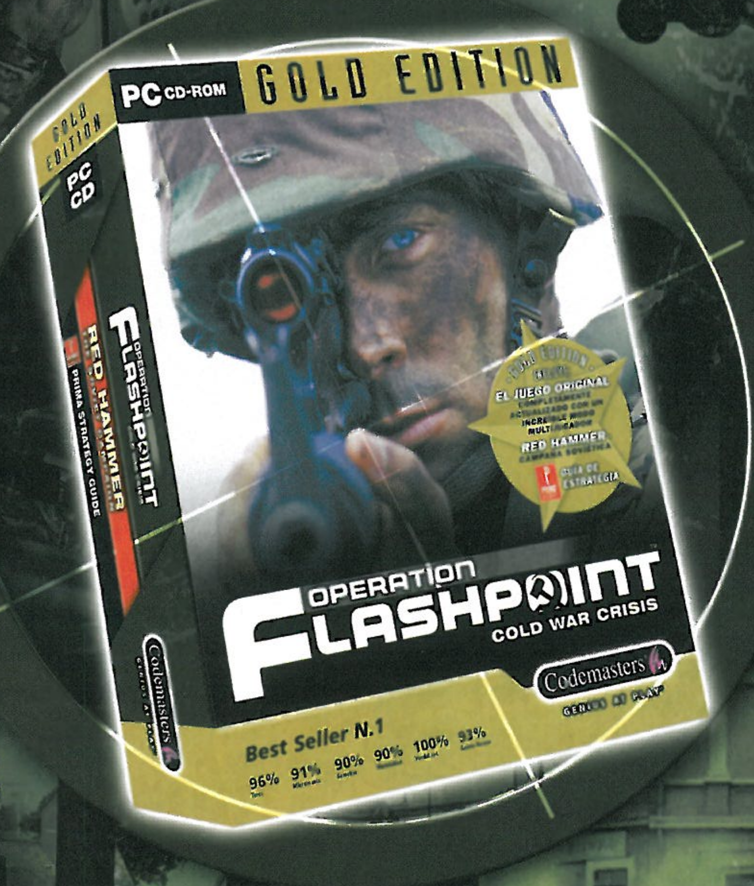
"ARRIESGADO, COMPLEJO Y APASIONANTE. REFERENCIA OBLIGADA" - GAMELIVE. 9/10

Nº 1 Inglaterra... Nº 1 Estados Unidos... Nº 1 Alemania... Nº 1 Benelux... Nº 1 Francia... Nº 1 Australia... Nº 1 Escandinavia... Nº 1 Suiza



Operation Flashpoint Gold Edition. El kit de supervivencia imprescindible para el invierno. ¡Cargado de munición extra!. Este Nº 1 internacional ha sido completamente actualizado. Incluye el modo multijugador y nuevas armas y misiones. Este pack, destinado a los nuevos reclutas, contiene además:

¡YA A LA VENTA!





Red Hammer. La Campaña Soviética.

Ya has acabado la campaña en USA, únete ahora a la revolución y lucha en el papel del agente de las fuerzas soviéticas Dmitri Lukin en 20 misiones inéditas



Guía de Estrategia Oficial.

Un elemento esencial del kit de supervivencia: 64 páginas de consejos tácticos y prácticos para la versión original y para la creación de tus propias misiones.

Para los veteranos de Operation Flashpoint- ¡No te lo puedes perder!

Este pack es realmente oro. Contiene todas las actualizaciones hasta la fecha + la Campaña Red Hammer + la Guía de Estrategia Prima.







www.codemasters.com







GENIUS AT PLAY™



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Qué nación fabricó el modelo de avión IL-2 Sturmovik durante la II Guerra Mundial?

☐ Andorra ☒ Unión Soviética ☐ Alemania

NOMBRE:

DOMICILIO:

POBLACIÓN: C.P.:

PROVINCIA: TELÉFONO:

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

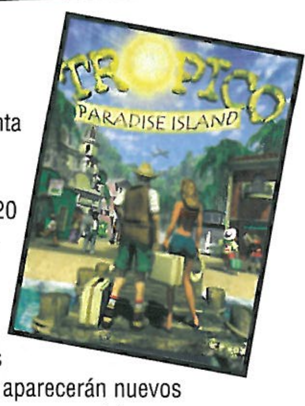
- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de enero e indicar "Concurso Stronghold" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de enero y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de febrero.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

BIENVENIDO MR MARSHAL

Anunciada la expansión de Trópico



os guiris acuden a tu isla en *Paradise Island*. Atención a sus ostumbres libertinas.



El turismo y los desastres naturales sacuden la isla caribeña de *Trópico*, el conocido y polémico juego de estrategia de PopTop Software. De esta guisa se presenta la expansión del juego, *Paradise Island*, que desarrolla Brekaway Games, autores de *Waterloo* y *Cleopatra*. Entre las novedades de la expansión destacan más de 20 escenarios, atracciones turísticas como villas costeras, pistas de tenis y reservas naturales y estructuras militares como fuertes coloniales, bases y calabozos. Catástrofes como tormentas tropicales, la enfermedad de las vacas locas o la marea roja desafiarán los planes económicos y sociales que hayas proyectado. También aparecerán nuevos personajes, como el turista ecológico o el de fin de semana, y podrás aplicar una ley marcial más estricta y construir más rápido. Take2 tiene previsto publicar *Paradise Island* a principios de 2002.

HERMANDADES PELIGROSAS

C&C: Renegade se retrasa hasta febrero

Más de dos años de retrasos y mucha expectación preceden a *C&C: Renegade*, el primer juego de acción de Westwood basado en el universo de *Command & Conquer*. Electronic Arts cuenta por fin con una fecha definitiva para el lanzamiento del juego, el 12 de febrero de 2002. En *Renegade* podrás experimentar en primera persona la eterna guerra entre la Iniciativa de Defensa Global y los terroristas de la Hermandad de NOD, ya sea cuerpo a cuerpo o a bordo de diferentes vehículos.

En el juego encarnarás a Havoc, un agente del GDI cuya misión será liberar a unos científicos y acabar el general que los ha secuestrado y su jauría de guardaespaldas. El apartado multijugador promete ser uno de los elementos más interesantes del juego.



Después de esperar tanto, suponemos que *Renegade* ofrecerá acción a raudales.

REVUELTA POPULAR

Nuevo juego por episodios



Un juego que bebe de las técnicas de las series de TV. Ésa parece ser la premisa de *Fahrenheit*, el nuevo juego aventuras de Quantic Dream, el estudio francés autor de *The Nomad Soul*. Se trata de una aventura interactiva por episodios que se publicarán mensualmente, como sucedió en Estados Unidos con *Siege of Avalon*. Los episodios seguirán la típica fórmula de los *thriller* televisivos, con diferentes héroes, una historia común y progresiva y giros narrativos para enganchar al jugador. *Fahrenheit*, previsto para mediados de 2002, relata la investigación de una serie de asesinatos rituales cometidos por ciudadanos corrientes en las calles de Nueva York. Encarnarás a diversos personajes, entre ellos uno de los asesinos y el agente de policía al que se ha asignado el caso.

OPERACIÓN DURADERA

Tercera actualización de Operation Flashpoint

Codemasters sigue empeñado en alargar la vida de *Operation Flashpoint*. Acaba de publicar la tercera actualización gratuita para el juego (www.flashpoint1985.com/download/index3.html), que incluye el parche 1.30 y el tercer *pack* de expansión. Si tienes la versión europea, primero debes actualizarla a la versión 1.20. La nueva actualización incorpora nuevos vehículos (BRDM, BMP-2, OH-58D Kiowa Warrior y Bradley) y armas (G36A, Bizon, Steyr Aug y M16 con óptica) y cinco misiones para un jugador y cuatro multijugador.

El parche 1.30 permite a los jugadores votar en las partidas multijugador y hace que los servidores disponibles se inscriban automáticamente en GameSpy, además de optimizar el ancho de banda, la carga de CPU y la estabilidad del servidor, entre otras correcciones y mejoras. Asimismo, los soldados y vehículos ya no podrán estar ni disparar bajo el agua, la inteligencia artificial reacciona mejor a los sonidos y la reproducción del cielo se ha mejorado.



***Operation Flashpoint*. A este paso, lleva camino de eternizarse.**

ÚNETE A VALVE

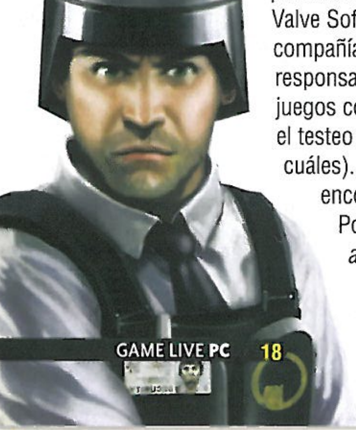
Valve busca beta-testers para sus próximos juegos

Los desarrolladores siguen recurriendo cada vez más a los usuarios para que prueben las betas de sus futuros juegos, sobre todo en el caso de los juegos *on line*. Se trata de una forma económica de comprobar el rendimiento de los programas en diferentes equipos y, a su vez, de promocionarlos. Valve Software, compañía responsable de juegos como *Half-Life*, está buscando jugadores para colaborar en el testeo de las betas de sus próximos juegos (no especifican cuáles). Si quieres ser uno de ellos, rellena el formulario que encontrarás en http://beta.valvesoftware.com/.

Por otra parte, Valve ha apostado por un programa *anticheats* para acabar con los trucos en las partidas *on line*. Se llama Sentinel y está siendo desarrollado por Anti-Cheat Network.



Conviértete en un *beta-tester* para Valve. Lo que vas a fardar con tus amigos.



LOS AFORTUNADOS DE OCTUBRE

Los ganadores del concurso *Codename: Outbreak* son:

Javier López, Orense - Manuel Walch, Platja d'Aro (Girona) - Pedro Alarcón, Villamalea (Albacete) - Daniel Altamirano, Reus (Tarragona) - Pedro García, Madrid - Luis Urquiza, Basauri (Vizcaya) - Carlos Prado, S. L. El Escorial (Madrid) - Luis del Campo, La Coruña - J. Antonio Albiol, Badalona (Barcelona) - Diego Simón Robles, Barcelona - Carlos Argente, Torrejón de Ardoz (Madrid) - Aitor Camacho, Barcelona - Manuel Moro, Boada (Salamanca) - Raúl Tello, Grañén (Huesca) - Javier Olondriz, Elizondo (Navarra) - Xavier Colomer, Arenys de Mar (Barcelona) - Javier Rodríguez, Valladolid - Aymediacoan Mauleón, Sta. Cruz de Tenerife - Alberto Giménez, Barcelona - Miguel Arauzo, Alcorcón (Madrid)



¡La Primera Cita fue la Última!





La vida es un río que va a dar a la playa

La SRA. SIM fue descubierta con un favorecedor bikini en la playa acompañada por una amiga. Se preguntarán dónde se encontraba su marido... Eso nos gustaría saber a nosotros...

¡Menuda bofetada!
La primera cita del Sr. Novato con una morena de piernas largas va a acabar siendo la última.

Uno de los comensales del centro comercial de moda me ha informado de que una mujer misteriosa montó en cólera al descubrir que él no era tan soltero como le había hecho creer. Según mis fuentes, el Sr. Novato no se lo tomó demasiado bien y se agarró a la barra hasta caer rendido entre las copas. ¡Salud!

Mezclado y Agitado: SR. NOVATO.

Puede que sólo sean rumores, pero se dice que en cierta **House Party** vaquera había más cuernos que los del toro mecánico... ¡¡¡Muuuuuucho cuidado, Sr. Ali!!!



Rui-deo: House Party.

MÁS VIVOS QUE NUNCA ¿O NO?

¿Es cosa mía o **los Lápida** han dilapidado su fortuna?. Si antes estaban todo el día dando fiestas, ahora no se les ve el pelo.

DEMASIADO FUERTE PARA SER VERDAD. LOS REYES MAGOS SE VAN AL CENTRO

Las Navidades son época de familia y recogimiento. Una de mis fuentes más fiables me informa de que esta familia ha aumentado (alguien no pierde el tiempo...).

Se comenta que este año los reyes tendrán que usar más camellos por el lanzamiento de **LOS SIMS PRIMERA CITA**. Parece ser que ya no será sólo oro, incienso y mirra, ¡sino también las expansiones de Los Sims!

No estaba muerto, estaba de parranda

Un vecino nos informa de que la carpa y el payaso triste están **MÁS VIVOS QUE NUNCA** fastidiando con bromas pesadas a todo el vecindario.



La Carpa.

DE PATITAS EN LA CALLE

¿La señora de la casa, por favor?

De momento, dos. **LA FAMILIA COMPAÑERAS** está buscando piso después de que el casero las echara tras su última **HOUSE PARTY**. ¡Aguafiestas!



EA GAMES

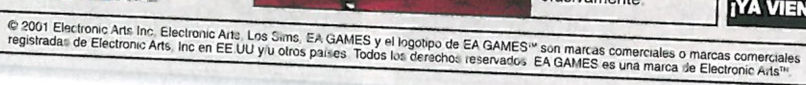
¡OÍDO COCINA!

No hay nada como sacar a cenar a la **Sra. Sim** al centro de la ciudad. Lo agradece efusivamente.



¡YA VIENEN LOS REYES, CON EL AGUINALDO!





NOTICIAS

SI NOÉ LEVANTARA LA CABEZA

Rebautizado Sigma, el nuevo juego de Relic

Y lo cierto es que el nuevo título, *Impossible Creatures*, es más sugerente que el anterior, *Sigma: The Adventures of Rex Chance*. Como te adelantábamos hace unos meses, se trata de un juego de estrategia en tiempo real ambientado en unos años 30 de todo menos reales. El elemento más curioso del juego, previsto para el año que viene, es que podrás combinar más de 50 animales diferentes para crear nuevas especies (aberraciones como jirafas-mono o cocodrilos-oso) y formar fantásticos ejércitos con los que salvar el mundo del vil complot de un científico loco. La acción se desarrolla a lo largo de 15 misiones y consiste básicamente en lanzar tus mutantes criaturas contra los ejércitos del enemigo.



El acabóse. No contentos con matarnos entre nosotros, ahora utilizaremos animales.

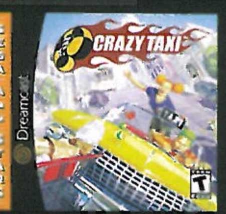
REGRESA EL CHUPAALMAS

El pesado legado de Soul Reaver

Este mes llegará a las tiendas *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*, la secuela del conocido juego de acción y aventuras de temática vampírica. Raziel, el primero y único de una nueva generación de vampiros, viaja a diferentes épocas del mundo de Nosgoth en pos de su némesis, Kain. Sus habilidades y cualidades son únicas: puede viajar al plano astral a voluntad y sus alas, aún poco desarrolladas, le permiten planear durante unos segundos. En lugar de alimentarse de sangre, como otros vampiros, Raziel bebe almas que, además, le confieren poder para utilizar conjuros.

A LA CARRERA

CRAZY TAXI PARA PC



Crazy Taxi y *Virtua Tennis*, dos de los mejores juegos de Dreamcast, tendrán sendas versiones para compatibles. La compañía británica Empire Interactive ha comprado los derechos a Sega y espera publicar *Virtua Tennis* en febrero de 2002 y *Crazy Taxi* hacia abril del mismo año.

ORIENTE Y OCCIDENTE

Click Entertainment, autores de *Throne of Darkness*, trabajan en un nuevo juego de temática oriental que esperan publicar el próximo año. Aunque todavía no tiene título, se sabe que será un juego *on line* de artes marciales. Podrás crear y personalizar un luchador que se especializará en algún estilo de artes marciales, y después combatir con otros jugadores en arenas virtuales.

STAR TREK ARMADA



Proein pondrá a la venta este mes una edición especial de *Star Trek: Armada*, el juego de estrategia basado en la serie *Star Trek: The Next Generation*. Cuatro razas se disputan el dominio del cuadrante alfa de la galaxia y tú, al mando de la armada de una de ellas, deberás hacer lo posible para sobrevivir.

ROBOTS EN HORAS BAJAS



Electronic Arts ha anunciado que no publicará *BattleTech 3025*, un simulador de combate de mechs multijugador masivo que iba a lanzar en principio este otoño. La compañía, enfrascada en una reestructuración de su departamento *on line*, ha considerado que el juego carecía del suficiente atractivo.

DEPORTE VIRTUAL EN CHAMPIONET



Championet Networks es una nueva compañía española dedicada al desarrollo y comercialización de tecnologías, productos y servicios de entretenimiento digital interactivo para la práctica de deportes a través de la Red. La compañía ha abierto un portal, www.championet.com, donde podrás entrenar, jugar encuentros amistosos y participar en competiciones deportivas.

LOS DOCE DE ADESE



FX Interactive y Editorial Planeta DeAgostini se han incorporado a ADESE, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. La asociación, que cuenta ya con 12 miembros, consigue así representar prácticamente el total de las compañías del mercado para PC y un alto porcentaje de las pertenecientes al mercado de las consolas.

UN MILLÓN EN JUEGO



Proein hará millonario a uno de los compradores del juego *¿Quiere ser millonario?*, basado en el popular concurso de televisión *50x15*. Todos aquellos que compren el juego y envíen su tarjeta de registro antes del 28 de febrero de 2002 participarán en el sorteo de un millón de pesetas.

TORNEO FIFA 2002

El pasado 23 de noviembre comenzó el primer Torneo Oficial FIFA 2002 de Coca-Cola y EA Sports. El 9 de diciembre finaliza la fase clasificatoria y el 15 de diciembre se celebrará la final. El ganador se llevará 100.000 pesetas, un trofeo, un Motorola v100, un minifrigorífico y un lector de CD, y su foto aparecerá en la próxima edición del *FIFA*. Más información en www.cocacola.es.



FRAGS DE LUJO

Soldier of Fortune 2 tendrá multijugador

Para gozo de los miles de fans del título original y de las partidas multijugador, Activision ha anunciado que *Soldier of Fortune II: Double Helix* incluirá dos modos multijugador *deathmatch*. Uno será del tipo todos contra todos y el otro un *deathmatch* por equipos. Podrás elegir entre más de 100 combinaciones de modelos y skins y dispondrás de 12 a 14 armas. Además, el código multijugador será fácil de modificar, con lo que la proliferación de mods está asegurada. La esperada secuela del polémico *shooter* tiene previsto su lanzamiento en febrero de 2002.

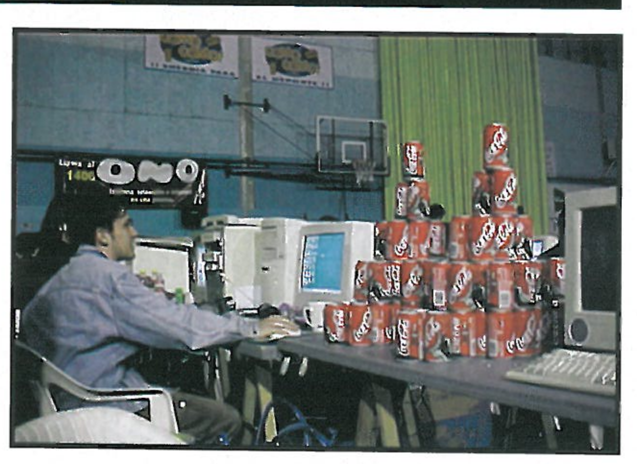


Deathmatch **de todos contra todos y por equipos: los dos prometedores modos multijugador de *SoF 2*.**

CHICARRONES DEL NORTE

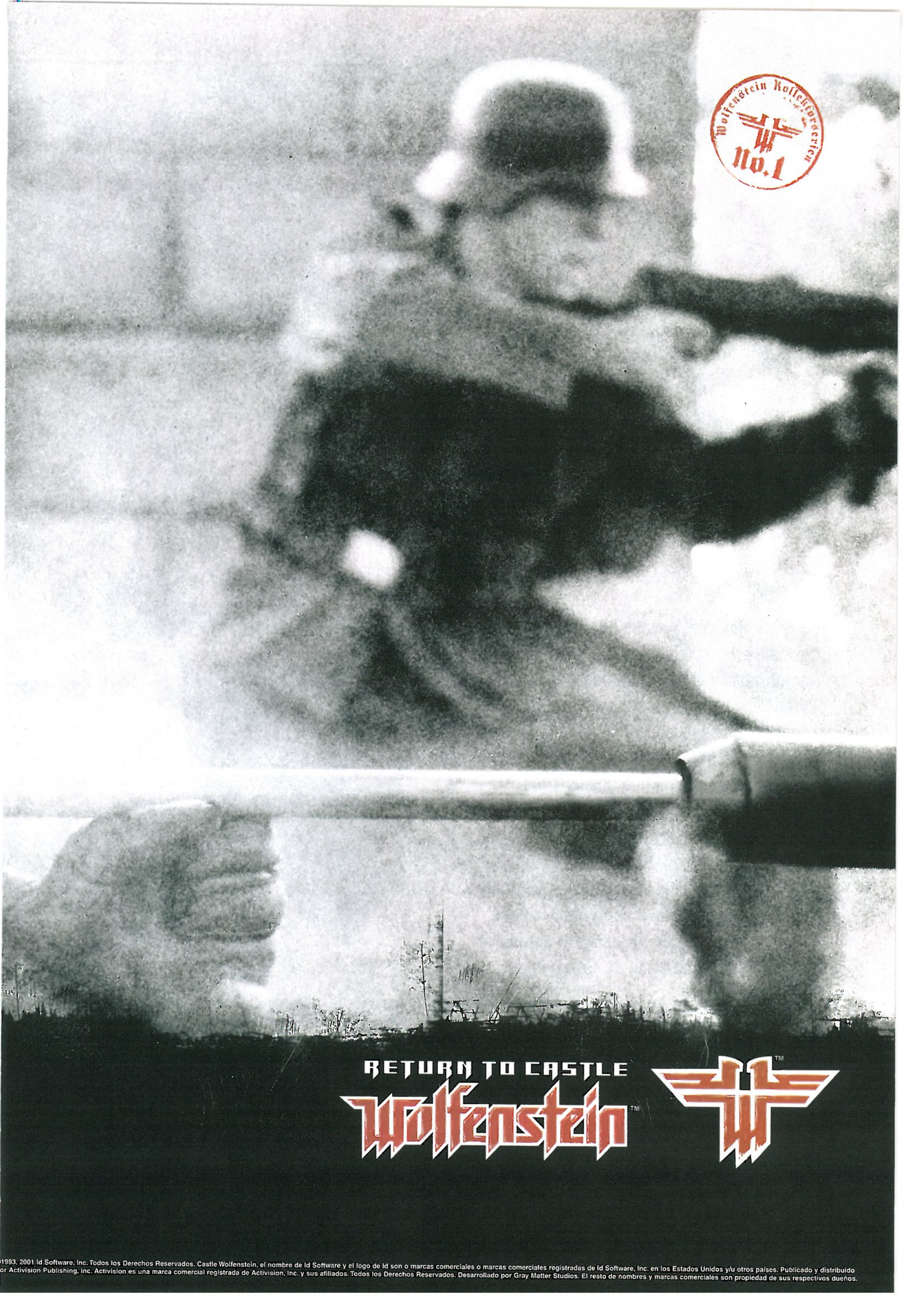
Éxito de la party Juventud Cantabria. Net

La primera edición del maratón informático Juventud Cantabria.Net, celebrada los pasados 9, 10 y 11 de noviembre, reunió a 200 apasionados de la informática y las nuevas tecnologías en el Pabellón de la Cantábrica de Astillero. Organizada por la Consejería de Educación y Juventud del Gobierno de Cantabria y el Ayuntamiento de Astillero, la party ha colmado con creces las expectativas, tanto de organización como de asistencia.



No, este chaval no pretende aparecer en el Guinness, tan sólo sobrevivir a la Juventud Cantabria.Net.

Regalos a los participantes, premios para los mejores en las competiciones de juegos *on line*, conferencias, talleres, piscina cubierta, una actuación del grupo de música techno Lethargy y hasta un *chill out* han hecho de esta party una de las mejores de este año.

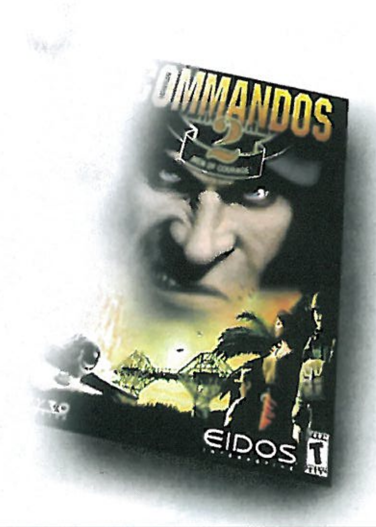

Wolfenstein
No.1
RETURN TO CASTLE
Wolfenstein™

¿TE VIENES

Presta atención, porque queremos proponerte un experimento: **en vez de tomarnos la Navidad como un *arcade* frenético** en el que conviene disparar a todo lo que se ponga al alcance de tu cartera, **¿qué tal si adoptamos tácticas de *shooter* inteligente?** Podríamos dosificar los disparos y asegurarnos de que sean eficaces. Pero, claro, para eso **hace falta una guía de campaña** que indique cuáles serían los objetivos ideales. **Para darte algo parecido y evitar que compres a ciegas, hemos reunido con urgencia al equipo de redactores y analistas de *Game Live*.**









Esta Navidad, juega sobre seguro

Nuestra primera idea era convertirnos en algo así como tus agentes bursátiles o corredores de apuestas. Pensamos en apostar por los dos o tres títulos de cada género que iban a llevarse el gato al agua estas Navidades en lo que a ventas se refiere, pero alguien advirtió que eso no iba a ser ni muy divertido ni demasiado útil, así que cambiamos de táctica.

Un buen día, a media tarde, convocamos una reunión a puerta cerrada. Tras largas horas intercambiando puntos de vista sobre qué juegos merecen que te gastes tu dinero en ellos, decidimos que el especialista en cada género elaborara una lista inicial y darnos unos días para reflexionar, volver a probar aquellos juegos sobre los que todavía teníamos dudas e intercambiar de nuevo impresiones a través del socorrido e-mail.

A la reunión definitiva, cada uno llegamos con las ideas muy claras y participamos en las votaciones de los géneros en los que teníamos algo que decir. Cinco puntos al mejor, cuatro al segundo y así hasta el quinto. Por supuesto, en secreto y sin mirar de reojo la papeleta del compañero.

El resultado de estas votaciones refleja qué es lo que de verdad nos gusta, cuáles son los mejores productos y las gangas más seductoras que encontraremos esta Navidad en las tiendas. En definitiva, qué piensa *Game Live* de todo ese software que se amontona en las estanterías sin que su etiqueta te indique si vale o no la pena comprarlo.

Esperamos que pueda servirte de guía de compra inteligente, aunque siempre te queda la opción de leerla para hacerte una idea general de cómo está el panorama en los diferentes géneros y qué juegos son hoy por hoy los que cotizan al alza.

Un castillo inexpugnable

ACCIÓN

Son muchos y, en general, bastante buenos, los juegos de este género que han venido editándose este año. Aun así, apostamos por un título que aún no ha salido a la calle, pero del que ya disponemos en su versión americana.



Apostamos por *Return to Castle Wolfenstein*. Y no lo hacemos a ciegas, ya que hemos tenido la oportunidad de verlo en la E3 y la ECTS, de dejarnos las yemas de los dedos en su soberbia demo multijugador. Incluso tuvimos tiempo de jugar los primeros niveles de la versión americana. Sólo Masnou ha ignorado en sus quinielas la puesta al día del clásico de id Software, el resto le ha hecho un rincón en el podio a pesar de que tanto *Max Payne* como *Ghost Recon* cuentan también con poderosos argumentos.

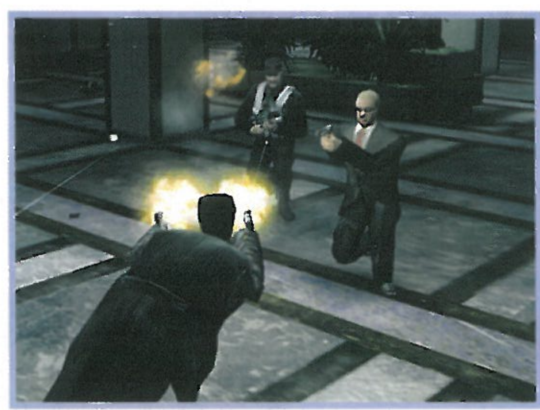
De hecho, la votación ha sido casi tan reñida como las designaciones de sedes olímpicas. El revolucionario *Bullet Time* era un argumento de peso a favor del muy adictivo y muy atmosférico *Max Payne*, pero más de uno recalcó de nuevo que es demasiado corto y no tiene modo multijugador. Si no fuese por este par de defectos, es muy probable que hubiese alcanzado la primera posición.

Un recién llegado a nuestros monitores, *Ghost Recon,* ha conseguido encaramarse a la tercera posición. Muchos hemos tenido poco tiempo para jugarlo,



pero éste es uno de aquellos juegos que te cogen por el pescuezo desde la pantalla de arranque y tardan mucho en soltarte gracias a sus gráficos y a la sensación de inmersión que produce.

Otros juegos que han suscitado amplio entusiasmo son *Aliens versus Predator 2* y *Operation Flashpoint: Gold Edition*, que al excelente original añade los tres packs de expansión gratuitos y *Red Hammer*, la campaña soviética. Ambos títulos son de temática muy distinta, pero destacan por diversos motivos. El primero es un buen simulador bélico en la línea de *Ghost Recon* que incluso permite conducir de forma muy intuitiva distintos tipos de vehículos. *Aliens versus Predator 2* apuesta por un tipo de acción más visceral, pero sus tres razas protagonistas lo adaptan a diferentes estilos de juego.



RESULTADO GLOBAL

Juego	Puntos
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	36
Max Payne	32
Ghost Recon	20
Operation Flashpoint: Gold Edition	16
Aliens versus Predator 2	15
Half-Life Generation	5
Project Eden	4
The House of the Dead 2	3
Tribes 2	3
Hostile Waters	2

J. RIPOLL

5	Return to Castle Wolfenstein
4	Ghost Recon
3	Max Payne
2	Operation Flashpoint: Gold Edition
1	Aliens versus Predator 2

J. FONT

5	Return to Castle Wolfenstein
4	Max Payne
3	Ghost Recon
2	Aliens versus Predator 2
1	Operation Flashpoint: Gold Edition

S. SÁNCHEZ

5	Ghost Recon
4	Return to Castle Wolfenstein
3	Max Payne
2	Operation Flashpoint: Gold Edition
1	Aliens versus Predator 2

G. MASNOU

5	Half-Life Generation
4	Max Payne
3	Aliens versus Predator 2
2	Operation Flashpoint: Gold Edition
1	The House Of The Dead 2

C. ROBLES

5	Return to Castle Wolfenstein
4	Project Eden
3	Ghost Recon
2	Tribes 2
1	Max Payne

J. J. CID

5	Max Payne
4	Return to Castle Wolfenstein
3	Ghost Recon
2	Aliens versus Predator 2
1	Operation Flashpoint: Gold Edition

A. JIMÉNEZ

5	Return to Castle Wolfenstein
4	Max Payne
3	Aliens versus Predator 2
2	Hostile Waters
1	The House of the Dead 2

E. ARTIGAS

5	Operation Flashpoint: Gold Edition
4	Return to Castle Wolfenstein
3	Max Payne
2	Ghost Recon
1	Aliens versus Predator 2

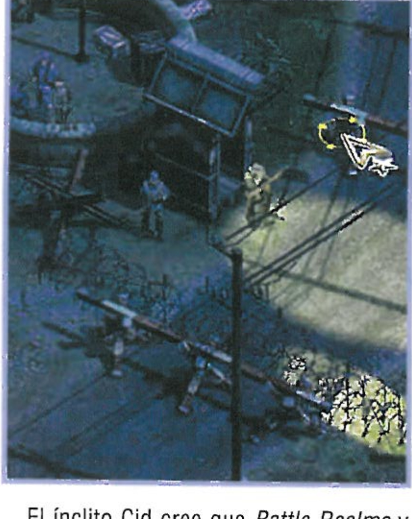
X. PITA

5	Max Payne
4	Return to castle Wolfenstein
3	Operation Flashpoint: Gold Edition
2	Aliens versus Predator 2
1	Tribes 2

¿Todo por la patria?

ESTRATEGIA

A Papá Noel le gusta la estrategia. Lo comprobarás cuando veas con qué va a cargar su trineo las próximas Navidades. Lógico, el género ha dado bastante de sí, y eso se refleja en la cantidad de juegos que han conseguido al menos algún punto.



En algo sí estamos de acuerdo: llega la Navidad, y la mejor estrategia consiste en encerrarse ordenador en ristre y no salir hasta que los reyes magos hayan vuelto a Oriente. Así te ahorrarás las peroratas de los parientes e incluso el bochorno de acabar de pie sobre la mesa cantando un villancico.



Si te gusta la idea del encierro, nuestro cuartel general te recomienda que te hagas con una copia de *Commandos 2*. En eso también estamos bastante de acuerdo, y no por orgullo patrio. Entre los que han votado por él predominan aquellos a los que la primera parte dejó más bien indiferentes, pero esta secuela tiene, sin duda, otro aire, mucho más flexible y dinámico.

Tras su estela, encontramos títulos de nuevo cuño como *Empire Earth* o la tercera parte del incombustible *Civilization*. El primero garantiza buenas dosis de estrategia en tiempo real con muchas unidades en danza y permite revivir la historia de la humanidad desde el momento en que la primera piedra fue utilizada como arma arrojadiza. El nuevo *Civ* es una opción más clásica, centrada en la microgestión y expansión de las civilizaciones, el mejor refugio para los que, como Font, suelen preferir algo más sofisticado y reflexivo.

El ínclito Cid cree que *Battle Realms* y *Stronghold* podrían hacerte mucha compañía en momentos de reflexión y ayuno. Son apuestas de futuro, que insinúan nuevas direcciones, aunque no parecen haber convencido a Masnou, que apuesta por juegos cuajados de morriña, ni a Pita, que ha optado por juegos de importación para sus tres primeras posiciones.





RESULTADO GLOBAL

COMMANDOS 2	33	Z: Steel Soldiers	4
Empire Earth	20	Europa Universalis	4
Civilization 3	18	Ground Control + Dark Conspiracy	3
Battle Realms	14	C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	3
Stronghold	11	Sudden Strike	3
Myth III: The Wolf Age	7	Star Wars: Galactic Battlegrounds	2
Starcraft + Brood Wars	5	Shogun: Total War	2
Cossacks	5	Fallout Tactics	1

J. FONT

5	Commandos 2
4	Civilization 3
3	Stronghold
2	Empire Earth
1	Battle Realms

S. SÁNCHEZ

5	Commandos 2
4	Empire Earth
3	Stronghold
2	Civilization 3
1	Battle Realms

G. MASNOU

5	Myth III: The Wolf Age
4	Z: Steel Soldiers
3	Ground Control + Dark Conspiracy
2	Shogun: Total War
1	Commandos 2

C. ROBLES

5	Commandos 2
4	Civilization 3
3	C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge
2	Stronghold
1	Empire Earth

J. J. CID

5	Commandos 2
4	Empire Earth
3	Civilization 3
2	Battle Realms
1	Myth III: The Wolf Age

A. JIMÉNEZ

5	Battle Realms
4	Empire Earth
3	Starcraft + Brood Wars
2	Commandos 2
1	Civilization 3

J. RIPOLL

5	Commandos 2
4	Battle Realms
3	Empire Earth3
2	Starcraft + Brood Wars
1	Myth III: The Wolf Age

E ARTIGAS

5	Commandos 2
4	Civilization 3
3	Stronghold
2	Empire Earth
1	Battle Realms

X. PITA

5	Cossacks
4	Europa Universalis
3	Sudden Strike
2	Star Wars: Galactic Battlegrounds
1	Fallout Tactics

AVENTURAS

Carreteras y mitos

Categoría polémica donde las haya. El resultado de la votación ha sido un empate técnico, en el que dos propuestas a buen precio se han llevado el gato al agua.

Aunque cerramos las puertas y hasta cavamos un foso y pusimos cocodrilos dentro, no ha habido manera de parar a la Navidad. Ya casi está aquí, se huele, y el buen software de aventuras empieza a acechar tu desprevenido bolsillo. A nosotros nos encanta decidir en qué nos gastaríamos el dinero de los demás, y pensamos que el tuyo podría darse por bien invertido si te compras *Runaway, A Road Adventure*, ganador porque todos lo incluimos en nuestra lista de preferencias pese a que pueda resultarte algo difícil encontrarlo en algunas tiendas. *Runaway* tiene aquello que suele pedírsele a las buenas aventuras: personajes bien perfilados y simpáticos, un buen guión rico en situaciones curiosas y puzzles creativos.

The Longest Journey, otra gran aventura gráfica que ahora se reedita a precio de saldo, hubiese ganado si no llega a ser porque a Pita (poco aficionado a seguir de cerca los devaneos de chicas en pijama) se le cayó de la lista.



Tampoco puede sorprender que nosotros, gente respetuosa con las buenas tradiciones, apostemos como siguientes opciones por *Myst III: Exile* y *Alone in the Dark IV*, dos productos más caros. El primero es una aventura grande como la vida, con su dosis de mística y sus puzzles poco menos que diabólicos. Un valor seguro. También está bastante generalizado el respeto a otra actualización de un clásico, *Alone in the Dark IV*, pese a que Masnou dejó escrito en las páginas de esta revista que le parecía una tomadura de pelo. En fin, para gustos hay colores, cosa cierta, aunque sea mentira y una estupidez decir que sobre gustos no hay disputa. Como diría Pita, nuestro gallego, haberla, hayla.



RESULTADO GLOBAL

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	23
The Longest Journey	23
Myst III: Exile	16
Alone In Dark : The New Nightmare	14
Gabriel Knight III	10
Morpheus	4
Blair Witch Vol.1: Rustin Parr	4
Outcast	4
The Mystery of the Druids	4
Gilbert Goodmate	3

G. MASNOU

5	Myst III: Exile
4	Runaway: A Road Adventure
3	The Longest Journey
2	Alone In Dark: The New Nightmare
1	Blair Witch Vol.1: Rustin Parr

J. FONT

5	Alone In Dark: The New Nightmare
4	The Longest Journey
3	Myst III: Exile
2	Runaway: A Road Adventure
1	Gabriel Knight III

C. ROBLES

5	Myst III: Exile
4	Alone In Dark: The New Nightmare
3	The Longest Journey
2	Runaway: A Road Adventure
1	Blair Witch Vol.1: Rustin Parr

A. JIMÉNEZ

5	The Longest Journey
4	Runaway: A Road Adventure
3	Morpheus
2	Alone In Dark: The New Nightmare
1	Blair Witch Vol.1: Rustin Parr

J. RIPOLL

5	Gabriel Knight III
4	Outcast
3	The Longest Journey
2	Runaway: A Road Adventure
1	Blair Witch Vol.1: Rustin Parr

X. PITA

5	Runaway: A Road Adventure
4	The Mystery of the Druids
3	Gilbert Goodmate
2	Gabriel Knight 3
1	Alone in The Dark: The New Nightmare

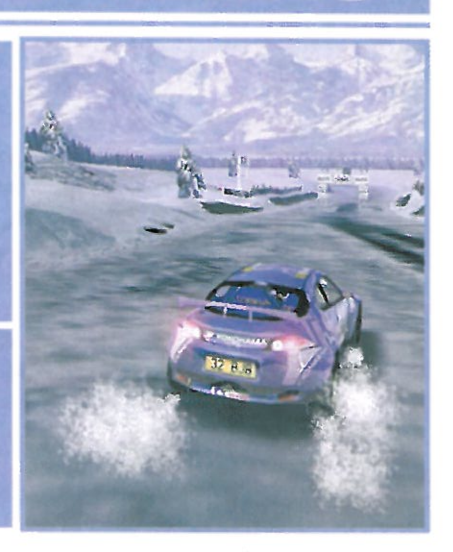
J. J. CID

5	The Longest Journey
4	Runaway: A Road Adventure
3	Myst III: Exile
2	Gabriel Knight III
1	Morpheus



CARRERAS

En la carretera y fuera de ella



Conducción y fiestas navideñas son términos antagónicos. El exceso de cava y vino pueden afectar tus reflejos e irritar a tu corredor de seguros, así que pásate a la conducción virtual. Aunque ándate con ojo, no sea que te eche el guante la Benemérita.

Aunque Navarrete conduzca un impoluto Masserati sin una triste abolladura, a los demás nos va la conducción de aventura. No de alto riesgo, porque somos de los que respetan el límite de velocidad, pero sí que se nos ve conduciendo por pistas forestales en nuestro tiempo de ocio.

Por eso no tiene nada de extraño que apostemos por buenos juegos de rallies como *Rally Championship Xtreme* o *Colin McRae 2*. El eterno *Colin*, disponible ahora en línea económica (eso también ha influido en nuestra recomendación), se lleva la palma en cuanto a simulación, pero la velocidad de *Rally Championship Xtreme* y su fácil manejo han acabado pesando un poco más.

En un discreto segundo término, se sitúa *Need for Speed: Porsche*, otro título a buen precio y una apuesta casi segura para los adictos a las descargas de adrenalina. Y a su rebufo, *F1 2001*. Pita apuesta por él porque le tiran las licencias oficiales y está que ni pisa el cuarto de baño con los continuos éxitos de su ídolo, Michael Schumacher. Realismo no le falta, aunque es un tipo de juego sólo apto para los incondicionales de la Fórmula 1.

Por cierto, es precisamente Pita uno de los que apuesta por la última sorpresa del año, *Ballistics*, un juego que pasó desapercibido hasta que Jiménez lo instaló en su PC e hizo saltar la liebre: era muy bueno. Lástima que este título llegase tan a última hora y muchos aún no hayamos tenido la oportunidad de jugarlo a fondo. Esto no afecta a Font, que sigue diciendo que a él le resbalan los juegos de carreras futuristas tipo *Wipeout*.





Nascar 4, un juego tan bueno como conceptualmente americano, también acaparó buena parte de nuestras discusiones, aunque, si lo que quieres es velocidad y diversión, corre a hacerte con *Rally Championship Xtreme* o *Colin McRae 2*.

RESULTADO GLOBAL



RALLY CHAMPIONSHIP XTREME	19	F1 Racing Championship	4
Colin McRae 2.0	17	Sega GT	4
Need for Speed: Porsche	15	E-Racer	3
F1 2001	14	Motocross Madness 2	3
Ballistics	8	París-Dakar Rally	2
Nascar 4	8	Rally Championship	2
Rally Masters	5	Grand Prix 3	1

C. ROBLES

5	Colin McRae 2
4	Need for Speed: Porsche
3	F1 2001
2	Rally Championship Xtreme
1	Ballistics

J. FONT

5	Rally Championship Xtreme
4	F1 Racing Championship
3	Colin McRae 2
2	París-Dakar Rally
1	Need for Speed: Porsche

G. MASNOU

5	Rally Masters
4	Sega GT
3	Motocross Madness 2
2	Rally Championship
1	Grand Prix 3

A. JIMÉNEZ

5	Rally Championship Xtreme
4	Ballistics
3	E-Racer
2	Need for Speed: Porsche
1	Colin McRae 2

J. RIPOLL

5	Rally Championship Xtreme
4	Nascar 4
3	F1 2001
2	Colin McRae 2
1	Need For Speed: Porsche

E. ARTIGAS

5	Colin McRae 2
4	Need for Speed: Porsche
3	F1 2001
2	Rally Championship Xtreme
1	Ballistics

X. PITA

5	F1 2001
4	Nascar 4
3	Need for Speed: Porsche
2	Ballistics
1	Colin McRae 2.0

DEPORTES

Más fútbol, que es la guerra

¿Quieres deportes? Pues sí, también en este género tenemos algo que recomendarte. ¿Acaso pensabas que íbamos a dejarte toda la Navidad amodorrado en el sofá viendo el torneo del Real Madrid o la San Silvestre Vallecana?

Pese a quien pese, el fútbol es el rey de los deportes, incluso de los virtuales. Aunque te lo recomendemos sin dudarlo, *FIFA 2002* es una fuente incesante de polémicas en esta redacción. Hay quien opina que los árbitros perjudican a Las Palmas incluso en partidos con el *pad* en la mano, y casi todas nuestras maratones nocturnas acaban cuando Navarrete se pone serio y expulsa por doble amonestación a algún colaborador. Pero todos nos rendimos al juego de fútbol por excelencia y hasta reconocemos que, por una vez, la pelota va más o menos adonde la mandas y no a donde se la llevan los vientos virtuales.

Es curioso que sea un juego de hockey sobre hielo el que mejor resiste la dictadura de *FIFA*. Sólo tres puntos han separado estos dos productos de EA, y el resultado hubiese sido otro si no llega a ser porque Masnou es de los que piensa que el deporte que no dan por la tele no debería ni siquiera adaptarse a ordenador. Electronic Arts ha logrado copar el podio con un tercer título, *NBA Live 2001*. Puede parecer sorprendente que haya quedado por detrás de un deporte que en nuestro país tiene menos adeptos que la petanca, pero resulta innegable que *NHL 2002* es un juego terriblemente dinámico, rápido y totalmente adictivo. Hasta a Font le gusta, y eso que es alérgico al hielo.



Y ya que hablamos de dinamismo, todos somos conscientes de que el resultado de esta votación sería distinto si *PC Fútbol* no hubiese pasado a mejor vida. Los que busquen una alternativa, pueden seguir el consejo de Masnou y apostar por *Championship Manager 01/02*. Él ficha a Saviola y hace al Leganés campeón de Liga y de Europa en el tiempo que otros se preparan un Sopinstant.



A distancia sideral de los líderes han quedado el resto, con mención especial para *Mat Hoffman´s Pro BMX*, que es la niña de los ojos de nuestro experto, el único, el siempre vigilante y siempre atento Jiménez.

RESULTADO GLOBAL

FIFA FOOTBALL 2002	24
NHL 2002	21
NBA Live 2001	16
Tennis Masters Series	5
Mat Hoffman´s Pro BMX	5
Championship Manager 01/02	5
Madden NFL 2002	4
Manager de Futbol 2001-2002	3
Supreme Snowboarding	3
Eurotour Cycling	2
PGA Championship Golf	2

A. JIMÉNEZ

5	FIFA Football 2002
4	NHL 2002
3	Mat Hoffman´s Pro BMX
2	Tennis Masters Series
1	Eurotour Cycling

J. FONT

5	FIFA Football 2002
4	NHL 2002
3	NBA Live 2001
2	Madden NFL 2002
1	Eurotour Cycling

G. MASNOU

5	Championship Manager 01/02
4	NBA Live 2001
3	Supreme Snowboarding
2	PGA Championship Golf
1	FIFA Football 2002

C. ROBLES

5	NHL 2002
4	NBA Live 2001
3	FIFA Football 2002
2	Mat Hoffman´s Pro BMX
1	Tennis Masters Series

J. RIPOLL

5	FIFA Football 2002
4	NHL 2002
3	Manager de Futbol 2001-2002
2	NBA Live 2001
1	Tennis Masters Series

X. PITA

5	FIFA Football 2002
4	NHL 2002
3	NBA Live 2001
2	Madden NFL 2002
1	Tennis Masters Series

Baldur derrota al Diablo

ROL



Si la acción y las aventuras son fuente de polémicas sin cuento, ¿qué decir del rol? Para empezar, nuestros analistas no se ponen de acuerdo ni en qué juegos pertenecen al género.

La votación arroja un resultado hasta cierto punto previsible: *Baldur's Gate 2* gana por foto finish a *Diablo II Battle Chest*, la edición especial del juego de la polémica.

¿Polémico *Diablo II*? Pues sí, pero no precisamente por su calidad, que está fuera de toda duda, sino porque los roleros de pro le niegan el pan y la sal a un juego que consideran "de acción y de aventura en un entorno de fantasía", pero nunca de rol. Nuestro crítico de cabecera, Cid, es el más elocuente defensor de este punto de vista.

Así que si lo que andas buscando es rol sin mácula, ya puedes echar en la cesta de compras tu copia del segundo *Baldur's Gate*, que, tras un año por esos mundos de Dios, sigue siendo el título que mejor uso ha hecho de las ilustres reglas de la edición avanzada de *Dungeons & Dragons* y también el que mejor reproduce la atmósfera de las partidas de rol de lápiz y papel. Los argumentos de *Diablo II* son de otro tipo. Coincidimos en que se trata de un juego que nunca aburre y una de las mejores experiencias multijugador disponibles. Hacerte con la edición *Battle Chest* te permitirá disfrutar también de su reciente expansión *Lord of Destruction* y de una detallada guía oficial.

El tercer puesto en el podio, *Planescape Torment*, tampoco puede considerarse una sorpresa. Su reciente aparición en línea económica lo convierte en una estupenda elección, por bueno y por barato, pese a estar en inglés. Font siempre dice que es uno de los tres o cuatro juegos que se llevaría a una isla desierta, y de hecho se lo llevó a Madeira cuando fue allí de vacaciones. Pero la isla no estaba desierta, así que el juego se quedó en la bolsa mientras Font se dedicaba a tomar el sol y cazar tiburones a dentelladas. A medias tintas se ha quedado *Pool of Radiance*, aunque se ha ganado el cariño del sector de roleros impenitentes y ha desplazado incluso al original *Arcanum: Hechizos y Engranajes*.



RESULTADO GLOBAL

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	27
Diablo II: Battle Chest	26
Planescape Torment	23
Pool of Radiance	16
Arcanum: Hechizos y Engranajes	13
Throne of Darkness	5
Vampire: The Masquerade	4
NOX	3
Magic & Mayhem: The Art of Magic	2
Wizards and Warriors	1

J. J. CID

5	Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
4	Planescape Torment
3	Arcanum: Hechizos y Engranajes
2	Pool of Radiance
1	Diablo II: Battle Chest

J. FONT

5	Planescape Torment
4	Pool of Radiance
3	Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
2	Diablo II: Battle Chest
1	Wizards and Warriors

S. SÁNCHEZ

5	Diablo II: Battle Chest
4	Baldur's Gate II Throne of Bhaal
3	Vampire: The Masquerade
2	Pool of Radiance
1	Planescape Torment

G. MASNOU

5	Throne of Darkness
4	Diablo II: Battle Chest
3	NOX
2	Magic & Mayhem: The Art of Magic
1	Vampire: The Masquerade

C. ROBLES

5	Diablo II: Battle Chest
4	Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
3	Pool of Radiance
2	Planescape Torment
1	Arcanum: Hechizos y Engranajes

A. JIMÉNEZ

5	Diablo II: Battle Chest
4	Planescape Torment
3	Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
2	Arcanum: Hechizos y Engranajes
1	Pool of Radiance

J. RIPOLL

5	Planescape Torment
4	Baldurs Gate II: Throne of Bhaal
3	Diablo II: Battle Chest
2	Arcanum: Hechizos y Engranajes
1	Pool of Radiance

X. PITA

5	Arcanum: Hechizos y Engranajes
4	Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
3	Pool of Radiance
2	Planescape Torment
1	Diablo 2: Battle Chest

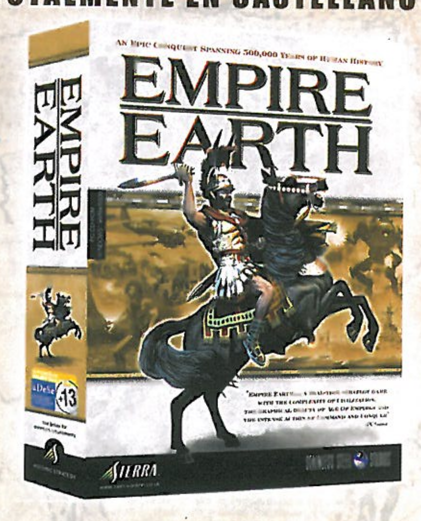


UNA LEYENDA ÉPICA
A LO LARGO DE 500 000 AÑOS DE HISTORIA



DECIR ÉPICO ES QUEDARSE CORTO.

MPIRE EARTH ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA HISTÓRICA EN 3D QUE TE PERMITE REAR, CONSTRUIR Y LIDERAR UNA CIVILIZACIÓN A LO LARGO DE 500 000 AÑOS E HISTORIA. ELIGE CUALQUIER MOMENTO DE LA HISTORIA, DESDE EL ESCUBRIMIENTO DEL FUEGO HASTA LA TECNOLOGÍA LÁSER. DIRIGE TU IVILIZACIÓN GUIADO POR UN ÚNICO OBJETIVO: HACER DE LA TIERRA TU ROPIO IMPERIO.









Disponible para PC CD-ROM en Navidad de 2001

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

Días de gloria

No saques conclusiones precipitadas. Sí, los tres simuladores que consideramos de compra casi obligada son los tres últimos que han salido. Pero eso no se debe a que nos dejemos guiar por el culto a la novedad, sino más bien a que por fin parece que los simuladores superan la crisis.

Si observas la lista, verás que hay votos para todos los gustos. Y es que en esto de la simulación es difícil poner de acuerdo a los incondicionales de la simulación de vuelo con los que prefieren simuladores más terrenales, marítimos e incluso espaciales. Además, está latente el enfrentamiento entre los que apuestan por cotas cada vez mayores de realismo y los que aceptan alguna concesión en aras de la jugabilidad. Es decir, o disfrutas volando, por difícil que sea, o necesitas que tu avión se deje llevar y, a ser posible, que haga piruetas y dispare. Por eso, no es nada extraño que el ganador haya sido un juego que recoge lo mejor de ambas tradiciones: *IL-2 Sturmovik* es un simulador de combate serio, realista y al mismo tiempo divertido y muy dinámico. Hasta estamos de acuerdo en que su modo multijugador es uno de los mejores en su género.

En cuanto a Microsoft, tal vez no haya editado nada del nivel de *IL-2 Sturmovik*, pero somos muchos los que pensamos que ha dado en la diana en casi todas sus incursiones en el mundo de la simulación. El original *Train Simulator* o la puesta al día de *Flight Simulator* llevan el sello del gigante de Seattle. Son los mejores en sus campos: los trenes y la aviación civil.



Mención especial se ha ganado *Silent Hunter 2*, que estuvo a punto de caerse varias veces de la parrilla de lanzamientos. Al fin, este proyecto que parecía maldito ha visto la luz para inmensa felicidad de Artigas, Font y demás aficionados a la guerra submarina. El primero de ellos incluso se ha bajado por primera vez de los cielos de *Aces High* para peinar los mares en busca de convoyes americanos a los que enviar con los peces.



RESULTADO GLOBAL

IL-2 STURMOVIK	31
Flight Simulator 2002	24
Silent Hunter 2	15
Battle of Britain	13
Train Simulator	10
IW2: Edge Of Chaos	7
Sub Command	15
X-Wing: Alliance	5
EuroFighter Typhoon	4
Crimson Skies	3
Jet Fighter 4	3
Starlancer	2
Lander	2

	M. A GONZÁLEZ	J. FONT	S. SÁNCHEZ	G. MASNOU
5	IL-2 Sturmovik	Flight Simulator 2002	IL-2 Sturmovik	IW 2: Edge Of Chaos
4	Flight Simulator 2002	IL-2 Sturmovik	Flight Simulator 2002	X-Wing: Alliance
3	Euro Fighter Typhoon	Silent Hunter 2	Train Simulator	Crimson Skies
2	Battle of Britain	Battle of Britain	Silent Hunter 2	Starlancer
1	Jet Fighter 4	Train Simulator	Battle of Britain	Lander

	J. J. CID	A. JIMÉNEZ	E. ARTIGAS	X. PITA
5	IL-2 Sturmovik	Train Simulator	IL-2 Sturmovik	Battle of Britain
4	Flight Simulator 2002	Flight Simulator 2002	Silent Hunter 2	IL-2 Sturmovik
3	Sub Command	IL-2 Sturmovik	Flight Simulator 2002	Silent Hunter 2
2	Silent Hunter 2	Battle of Britain	Sub Command	IW2: Edge of Chaos
1	Train Simulator	Silent Hunter 2	Battle of Britain	Jet Fighter 4

Castillos en la red

ON LINE

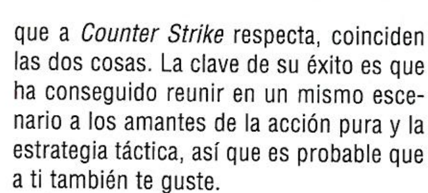
Peliaguda cuestión. Recomendar un producto exclusivamente *on line* que se pueda comprar a ciegas, asumiendo además la cuota mensual de conexión, no resulta del todo fácil, así que hemos tenido que mirar más allá de nuestras fronteras.

La Virgen nos libre de considerar los juegos *on line* un producto de segunda. No, esta redacción ha apostado siempre por las realidades paralelas y las formas de diversión alternativas. Sánchez, además, se encarga de recordarnos un día sí y otro también las excelencias de esa maravilla para jugar enredado que se llama *Dark Age of Camelot*.

Nuestro experto en excursiones por la Red tiene en Camelot su segunda residencia, y no se cansa de insistir en que los gráficos de *DAoC* superan sin discusión a los de clásicos como *Everquest* y *Ultima Online*. Hasta opina que su grado de adictividad es comparable al del mismísimo *Diablo 2*. Eso sí, de momento olvídate de comprarlo en la tienda. Internet es el camino, aunque probablemente se distribuya en nuestro país en breve.



Así pues, apostamos por el rol en mundo persistente, aunque *Counter Strike* es una excelente alternativa. Este *mod* de *Half-Life* (puede encontrarse dentro del pack *Half-Life Generation*) es el rey indiscutible de la acción *on line*. Cid y Jiménez se encargaron de recordar al resto que los miles de aficionados que día tras día colapsan sus servidores no pueden estar equivocados. No es que lo popular siempre sea bueno ni lo bueno siempre popular, pero en lo que a *Counter Strike* respecta, coinciden las dos cosas. La clave de su éxito es que ha conseguido reunir en un mismo escenario a los amantes de la acción pura y la estrategia táctica, así que es probable que a ti también te guste.



Otro juego defendido con especial vehemencia fue *World War II Online*, otro juego sin distribución en nuestro país. En concreto, contó con el apoyo de nuestros analistas más belicosos, el coronel Font y Artigas. No discutimos la enorme calidad de este juego, pero se trata de una simulación militar dirigida a un público minoritario, y seguro que eso ha acabado restándole algún que otro apoyo en la votación final.

La opinión de nuestros analistas confirma lo que ya hace tiempo se intuía: juegos como *Everquest* o *Ultima Online* resisten a duras penas los embates de la nueva hornada de juegos de rol *on line*.



RESULTADO GLOBAL

DARK AGE OF CAMELOT	22
Half-Life Generation	21
World War II Online	19
Ultima Online: Third Down	13
Everquest: Shadows of Luclin	10
Anarchy Online	5

S. SÁNCHEZ

5	Dark Age of Camelot
4	Half-Life Generation
3	World War II Online
2	Everquest: Shadows of Luclin
1	Ultima Online: Third Down

J. FONT

5	World War II Online
4	Dark Age of Camelot
3	Half-Life Generation
2	Ultima Online: Third Down
1	Anarchy Online

J.J. CID

5	Half-Life Generation
4	Ultima Online: Third Down
3	Dark Age of Camelot
2	World War II Online
1	Everquest: Shadows of Luclin

A. JIMÉNEZ

5	Half-Life Generation
4	Everquest: Shadows of Luclin
3	Ultima Online: Third Down
2	Dark Age of Camelot
1	Anarchy Online

E. ARTIGAS

5	World War II Online
4	Half-Life Generation
3	Dark Age of Camelot
2	Everquest: Shadows of Luclin
1	Ultima Online: Third Down

X. PITA

5	Dark Age of Camelot
4	World War II Online
3	Anarchy Online
2	Ultima Online: Third Down
1	Everquest: Shadows of Luclin







Sims appeal

Los Sims es uno de los últimos grandes acontecimientos que han sacudido el mundo del ocio digital. Aún no ha cumplido los dos años, pero ya ha creado una de las comunidades lúdicas más amplias y fieles que existen. Aprovechando la salida al mercado de la expansión _Primera Cita_, entrevistamos a su creador, Will Wright, y te ofrecemos un completo repaso de los proyectos con sello Sims en vías de desarrollo.

Por S. Sánchez

La clave del enorme éxito internacional de *Los Sims* tal vez esté en que no existía entonces ni existe ahora nada ni remotamente parecido. Abundan las simulaciones de todo tipo, pero hasta esos primeros meses del 2000 nadie había editado un simulador social.

Pese a tratarse de una idea de indiscutible originalidad, *Los Sims* es un peldaño más en la evolución lógica del trabajo de Will Wright y su compañía de expertos en simulaciones diversas, Maxis. *Sim City* ya demostró lo atractiva que podía resultar la gestión de una comunidad virtual. Sin embargo, en este notable juego de planificación a gran escala se echaba de menos la posibilidad de influir directamente en la vida de los habitantes de la ciudad. *Los Sims* iba a ser al principio un simulador de arquitectura doméstica, pero Wright decidió darle algo más de "dimensión humana" y encontró un auténtico filón. Después de todo, ¿a quién no le atrae la idea de vivir vidas ajenas, o mejor, arreglarle la vida a los demás?

La idea era de por sí excelente, y a ello se añadió la capacidad de Wright (el rey Midas de la industria virtual) de convertir en petróleo refinado todo lo que toca. En cuanto apareció *Los Sims*, las listas de ventas temblaron. Un nuevo sheriff había llegado a la ciudad. El juego se instaló en la cima y batió plusmarcas de permanencia.



La historia se ha repetido con las dos ampliaciones publicadas hasta el momento, aunque es curioso destacar que los dos proyectos con sello Sims en que Wright no participaba directamente acabaron siendo cancelados. Se trataba de *Sim Mars*, un intento de llevar *SimCity* al espacio, y el reciente *SimsVille*. Al parecer, ninguno de los dos proyectos iba por buen camino, lo que hace pensar que la participación de Wright tal vez sea más importante que la imagen de marca y el uso de una fórmula de juego ya contrastada.

Un dato curioso es que más de la mitad de jugadores de *Los Sims* compraron la expansión *Más Vivos que Nunca*, y algo parecido sucedió con *House Party*. Es decir, que la fidelidad de los jugadores es notable, de forma que los productos Sims se han convertido en un barómetro perfecto para medir el éxito de otros juegos: superar su nivel de ventas equivale a subir al peldaño superior de la lista.

El universo Sims, lejos de entrar en declive, sigue expandiéndose. *Primera Cita* es la expansión que va a permitir a las familias Sims mejorar su vida social y pisar la calle con más frecuencia, y en el horizonte se proyectan nuevas expansiones o títulos como *Sims Online* o la primera secuela completa: *Los Sims 2*.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 2.990 Pesetas

No todo iba a ser trabajo, ocio rutinario y alguna que otra fiesta. Ponte tus mejores galas y desempolva el manual de campaña, porque **tus sims salen a ligar**. Bastará con unas cuantas **excursiones al centro de ocio, algo de encanto personal y mucha, mucha suerte.**

Los Sims PRIMERA CITA

Primera Cita sólo puede ejecutarse si tienes el programa original de *Los Sims*, ya que es un paquete de expansión que añade al juego de Maxis una serie de mejoras, algunas más superficiales que otras. Entre las que afectan más directamente a la jugabilidad hay que destacar la forma en que se han estructurado los iconos de construcción y compra. Los que aparecen en pantalla por defecto son los que se utilizan más a menudo. Para obtener una lista completa debes hacer clic en el icono de mostrar todos los objetos. No es que sea un cambio crucial, pero hay que estar de acuerdo en que sí agiliza bastante las cosas.

Pero vayamos a lo que realmente interesa. *Primera Cita* da a tus sims la posibilidad de introducirse en el feliz (es un decir) mundo de las relaciones afectivas. No es que fuese un aspecto descuidado del todo en anteriores versiones del juego, pero hasta ahora se había reflejado de forma un tanto superficial, olvidando, por ejemplo, que las relaciones exigen una fase previa de cortejo y que ligar es un arte que todo el mundo practica de vez en cuando pero que casi nadie domina del todo.

Amores perros

En este aspecto, el juego ha ganado en complejidad y matices. Se han incluido varios tipos de abrazos, besos y preguntas personales. Y sobre todo se ha tenido en cuenta que la vida social de un ser humano (por simulado que sea) no puede limitarse a tener invitados en casa de vez en cuando. No, tus sims ya pueden salir al exterior. Basta una llamada para que un taxi pase a buscarlos y les lleve



Acabamos de ser rechazados. Tranquilo, recluta, hay otros frentes en los que luchar.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe 16)
Mínimo: P 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

La verdad es que esta expansión tiene su guasa. Además de 120 objetos nuevos y un nuevo escenario (el centro de la ciudad), aporta una serie de situaciones hasta ahora insólitas desarrolladas con humor y bastante realismo. El juego de siempre con algún añadido de cierto valor.

7

UN PASADO BRILLANTE

Primera Cita es la tercera expansión de un juego brillante en todos los sentidos, cuyos protagonistas han ido haciéndose más humanos con cada nueva expansión.



LOS SIMS

Supuso toda una revolución. A principios del año 2000, Maxis levantó los techos de sus bien planificadas ciudades para que pudieses hacerte con el control directo de sus habitantes.

MÁS VIVOS QUE NUNCA

Esta primera expansión incorporaba más barrios y cinco nuevas profesiones. Entre sus nuevos objetos destacaba la impagable cama en forma de corazón.



HOUSE PARTY

Seis meses más tarde, los Sims se fueron de fiesta. Gracias a *House Party* pudiste montar tu propia discoteca, una barbacoa o una fiesta hawaiana. Curioso, aunque aportaba poco más que un puñado de nuevos objetos y vestidos.



En el centro es posible hacer todo tipo de reformas.



Escenario ideal: una cena romántica amenizada con música.



Los taxis son tu medio de transporte entre la casa y el centro.



A las citas "formales", pronto lo descubrirás, no suele acudirse en bañador.

al centro de la ciudad, el lugar en que, como dice la canción, todo está por hacer y todo es posible. Allí encontramos una serie de complejos, cada uno con un ambiente distinto, ideales para que tus criaturas queden con su pareja o se busquen una. Estos complejos están abiertos a todo tipo de modificaciones, y es aquí donde aparecen la mayoría de nuevos objetos.

Te estarás preguntando cómo se liga. Pues bien, es relativamente sencillo. Basta con rondar por los complejos y acercarte a los personajes no jugadores que prefieras. Se trata de ser agradable y dedicar al ligue todo el tiempo que haga falta, aunque lo que marca la diferencia es si existen o no afinidades reales entre los dos personajes que intentas emparejar.

Tus sims ya pueden salir al exterior: basta una llamada para que un taxi les lleve al centro de la ciudad

Siempre puedes adaptarte a las circunstancias, comprar revistas que te aportan información sobre aquellos temas en que tu futura pareja está interesada o regalarle ese objeto que sabes que le gusta. Tener dinero es muy importante en *Primera Cita*, ya que en el centro todo cuesta dinero, desde las comidas y bebidas a las entradas a discotecas o el alquiler de barcos de juguete en el parque. Y, por supuesto, la renovación de vestuario.

Quien tiene un amigo...

En el juego original, el nivel de amistad entre dos sims lo medía una barra indicadora que aparecía debajo de sus rostros. Ahora hay dos: una indica el nivel de amistad a corto plazo y la otra a largo plazo. La forma de hacer que este segundo indicador aumente es proponer una cita. Durante el desarrollo de ésta, tú controlas a tu sim directamente y debes ser quien tome la iniciativa. Si, por ejemplo, ves que la parejita tiene hambre, debes llevarlos a un restaurante o puesto de comidas, y si la pareja de tu sim se aburre, mejor será que se te ocurra algo divertido, como una rápida incursión en la pista de baile. En caso de que todo vaya bien, consigues que concierten una nueva cita y hasta algunas recompensas materiales, como una cama nueva. En seguida ves que no es tanta la distancia que separa una segunda cita de una invitación formal a visitar tu apartamento. Y de ahí, al matrimonio y a acumular retoños.

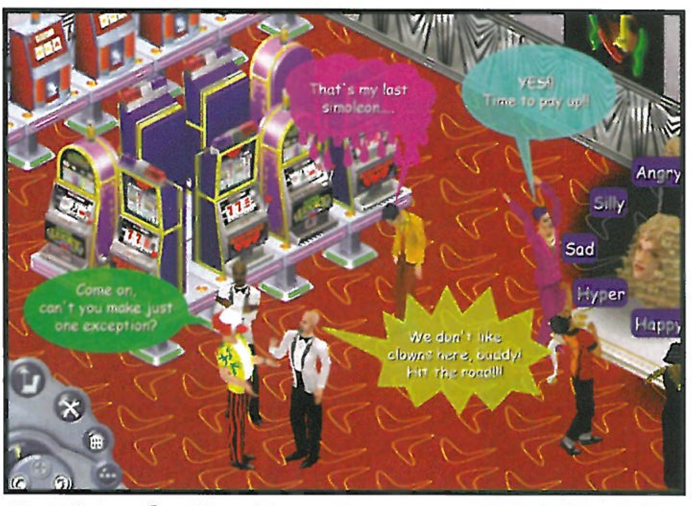
El futuro de la

Los planes de Wright y su equipo no se limitan a seguir editando expansiones más o menos cosméticas. No, **el año 2002 puede ser el de la segunda gran oleada de productos Sims**. Además de **alguna nueva expansión, una versión *on line* y la primera secuela propiamente dicha afilan los dientes entre bastidores**.

Tal vez el proyecto más atractivo sea *Sims Online*, el juego que hará realidad nuestra más íntima fantasía: que todos los sims sean controlados por un jugador humano. Y no sólo eso, ya que nuestros alter ego virtuales serán más configurables que nunca. No nos limitaremos a elegir características básicas como el corte de pelo o el color de la piel: también dispondremos de un amplio surtido de modelos con todo tipo de estéticas para darles una personalidad claramente diferenciada.

La comunidad virtual de la que formaremos parte constará de 20 ciudades distintas. Podremos elegir en cuál de ellas queremos vivir y hasta la zona concreta en que nuestra cobaya empezará a relacionarse con el resto de sims.

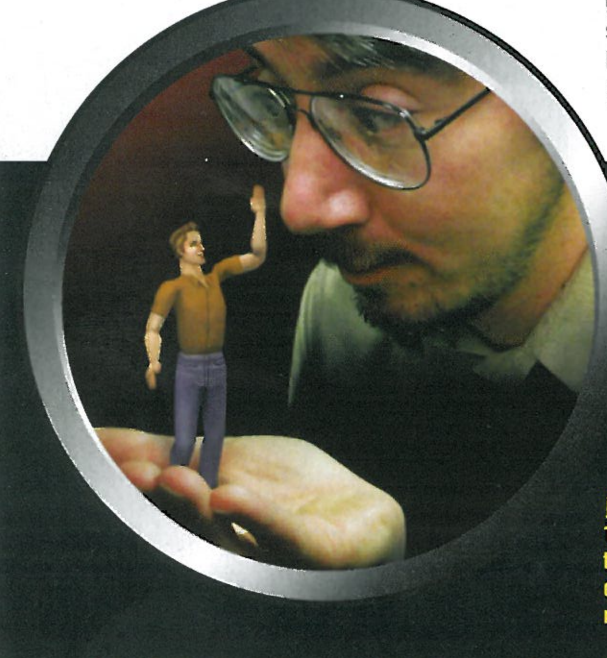
Sims Online será algo más que un *Sims* multijugador. También incorporará una red de mini juegos con los que Maxis piensa potenciar las posibilidades de interacción en grupo. Incluso accederemos a una versión virtual del popular concurso El Gran Hermano en la que varios sims convivirán y los menos populares serán expulsados periódicamente por votación.



El casino será un buen lugar para conocer gente y tal vez fijar tu lugar de residencia.

Amistad y secuelas

Aunque el juego tendrá un diseño abierto, es probable que la mayoría de jugadores se centren en acumular dinero para permitirse todo tipo de lujos y ser la envidia



WILL WRIGHT AL DESNUDO

"QUIERO QUE MIS JUEGOS DEJEN UN MARGEN PARA LA CREATIVIDAD DE LOS JUGADORES"

El rey sin corona de la simulación lleva en esto desde que diseñó y programó *Raid on Bungeling Bay*, juego de Apple II, en 1984. Desde 1985, trabaja en simulaciones de todo tipo, desde el primer *SimCity* de 8 bits a los actuales *Sims*. Aquí nos muestra su cara más humana.

GAME LIVE: ¿A qué se dedica Will Wright cuando no está desarrollando videojuegos?

WILL WRIGHT: A pasarse el fin de semana jugando a batallas de robots con su hija y sus vecinos.

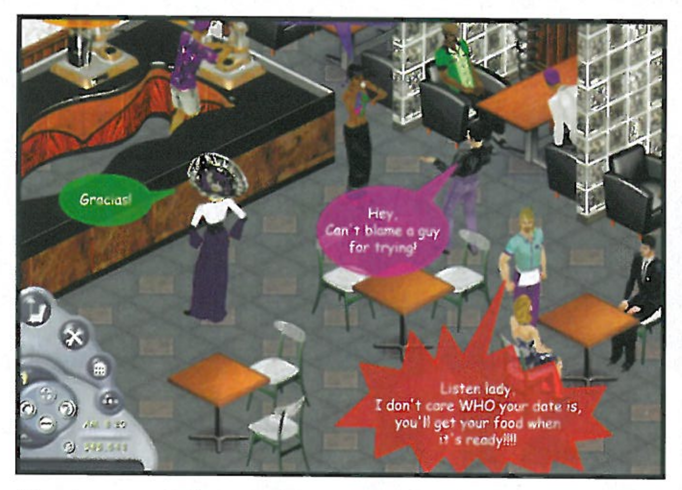
GL: ¿Te consideras un gurú de la creación de juegos?

W. W.: No, me considero una persona tenaz a la que le gusta probar cosas nuevas. He ayudado a hacer algunos juegos realmente buenos, pero también he cometido algún que otro error, ya sea de diseño o de cualquier otro tipo. Por suerte, creo que mis aciertos han pesado más que mis errores.

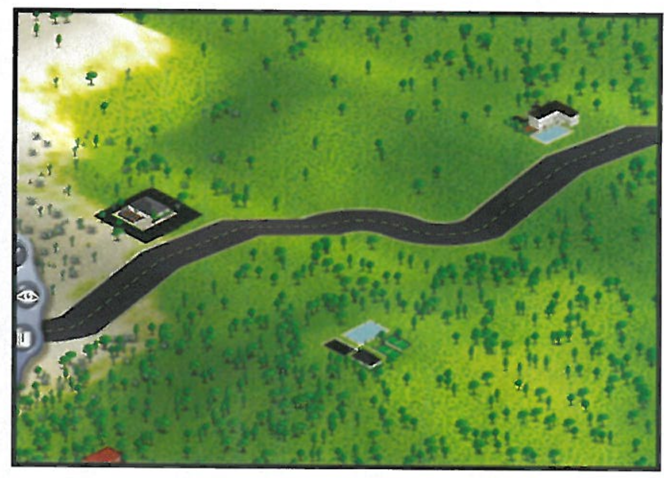
GL: La mayoría de tus juegos son simulaciones que dan mucha libertad al jugador. ¿Por qué sueles apostar por esta fórmula?

W. W.: Porque me gusta ser creativo, o al menos lo intento, y quiero que mis juegos dejen un margen para la creatividad de los

simulación social



Si quieres, podrás ser camarero, aunque eso implique comer a horas intempestivas.



Por el momento se ven pocas casas, pero pronto será difícil encontrar tu parcela.

del vecindario. Para conseguir el vil metal deberás dejarte los cuernos trabajando. Lo ideal sería que lo hicieses en alguno de los bien remunerados trabajos colectivos, el que mejor se adapte a las características de tu personaje, ya sea en una oficina, una discoteca, un casino... Incluso podrás probar suerte como profesional del juego.

La interacción entre personajes va a potenciarse notablemente. Maxis está trabajando en 64 nuevas interacciones, incluidos varios tipos de besos, bailes y diversas manifestaciones expresivas. *Sims Online*

En Sims Online formaremos parte de una comunidad virtual que constará de 20 ciudades distintas

podría estar disponible pronto, tal vez en el primer semestre del año que viene.

Al margen de esta gran novedad, Maxis trabaja en otra expansión que se editaría en septiembre de 2002, aunque todavía no ha filtrado sus novedades. Para lo que aún no hay fecha es para la secuela oficial, *Los Sims 2*, que ya es algo más que un simple rumor. Will Wright nos ha confirmado que el proyecto está en marcha y nos avanza algunos (pocos) detalles sobre cómo se pretende que sea. Como curiosidad, decir que Maxis está en contacto con cadenas de televisión para desarrollar un proyecto en común. Quién sabe, tal vez pronto disfrutemos de un culebrón *Sims* capaz de derrotar en su propio terreno a *Betty la fea*.

jugadores, que les planteen retos y les permitan buscar sus propias soluciones.

GL: ¿Qué argumento utilizarías para convencer a alguien de que compre un juego tuyo?
W. W.: Le diría: cómpralo y te daré 100 dólares. Lo malo es que este truco sólo funciona cuando el juego cuesta menos de 100 dólares.

GL: ¿De cuál de tus creaciones estás más orgulloso?
W. W.: De mi hija Cassidy.

GL: ¿Vas a trabajar en más juegos de la serie *Sims*? ¿Qué es lo que tienes en mente?
W. W.: Estoy trabajando en una idea, pero siento decir que de momento es un secreto. Es algo muy ambicioso y ni siquiera tengo claro si se puede hacer.

GL: ¿Qué podemos esperar de *Los Sims 2*?
W. W.: Unos sims mucho más ricos emocionalmente, un aspecto más cinematográfico, interacciones más profundas. En fin, un mundo mucho más diverso.

GL: ¿Va la tecnología más rápido que las ideas?
W. W.: Pues no, porque no son cosas que corran paralelas. Sus velocidades no son comparables, ya que sí podemos medir la tecnología (cuántos polígonos, qué velocidades, qué dimensiones) pero aún no tenemos nada parecido a una gramática que describa los conceptos de diseño interactivo. De todas maneras, es algo que se está incubando.

GL: ¿Qué piensas de la violencia en los videojuegos?
W. W.: Que acaba aburriendo a partir de la millonésima vez. Ése es mi principal problema con la violencia virtual.

GL: ¿Te gustaría que tu hija jugase a videojuegos?
W. W.: Sí que juega, aunque dedica mucho más tiempo a otras formas de entretenimiento. Últimamente le ha dado por el manga y los dibujos animados japoneses.

GL: ¿Qué ingredientes crees que debería contener el juego perfecto?
W. W.: No creo en la idea de juego perfecto, como tampoco creo que haya una "película perfecta". Al parecer sí que hubo una "tormenta perfecta", que era un libro (no mucho menos perfecto) que acabó convertido en una película de la que no se hizo ningún juego. Aun así... creo que los juegos tienen que ser mucho más variados para poder atraer a diferentes personas por diferentes motivos. Por el momento, la inmensa mayoría de ellos atraen a un pequeño grupo de adolescentes de sexo masculino porque alimentan la parte reptiliana del cerebro, la que regula el miedo, la agresividad y el instinto de supervivencia.

Return to Castle Wolfenstein

Cuando id Software publica un nuevo juego, la industria se paraliza. El resto de títulos pasan a ser meras sombras. Por ello hemos decidido incluir un análisis exclusivo de la versión americana de *Return to Castle of Wolfenstein*. No se trata de primeras impresiones, sino de una crítica realizada por alguien que ha sobrevivido al último nazi, humano o mutante que encontraba en la pantalla. Alguien que ahora ya puede decir alto y claro que este juego sí vale la pena.

Por J. Ripoll



Supongo que ya has mirado la nota y leído el veredicto, por tanto no tiene ningún sentido retrasar las conclusiones hasta el último párrafo de la cuarta página. Es mejor que sepas lo que te puede ofrecer este juego. Luego, si quieres, continúas leyendo la crónica de un hombre cuya vida social ha quedado suspendida la última semana y que cuando cierra los ojos aún ve soldados disparando desde todas las posiciones.

La principal pregunta que quedaba en el aire, una vez probada la extraordinaria demo multijugador, era saber a qué se parecería la partida solitaria de *RTCW*.¿Al modelo *Half Life* o al modelo *Quake II*? Es decir, atmósfera cinematográfica o acción visceral. Aunque el resultado final lo deje más cerca del primero, el juego bebe de diversas fuentes y recoge lo mejor de cada una. Esa es su principal virtud. Desde el sigilo a la aniquilación más ruidosa, cada nivel es una nueva experiencia. En un instante estás disparando contra muertos vivientes en unas catacumbas, al otro debes infiltrarte en una base sin que suenen las alarmas o limpiar de francotiradores una ciudad derruida. Esta nueva secuela de *Wolfenstein* es una sorpresa continua que invita al jugador a no abandonarlo. La monotonía, el principal mal de joyas como *Unreal* o *Soldier of Fortune*, es aquí un fantasma de paso que en contadas ocasiones da señales de vida.

Sabremos por qué calles hemos pasado por el rastro de muertos.

Ingredientes para el éxito

Tras un vídeo inicial memorable, con una calidad del modelado, música y planificación que lo sitúan a la altura de las mejores secuencias diseñadas por Blizzard, los primeros minutos en el castillo de Wolfenstein sirven para acallar cualquier duda que tengas acerca de la versión del motor de *Quake III* utilizada. Aunque las texturas no tengan la resolución deseable y el efecto del cielo no sea de los mejores que se han visto, los enormes mapas por los que podemos pasear sin que aparezca una pantalla de carga, el detalle que tienen tanto los escenarios interiores como exteriores y la cantidad de decorados totalmente diferentes por los que te mueves, hacen que la sensación final sea la de estar ante el mayor espectáculo audiovisual visto en un ordenador en los últimos tiempos. Y escribo "audiovisual", porque el trabajo hecho por Bill Brown en la composición de la banda sonora y Steve Goldberg en el diseño de sonido es perfecto. Hazte con unos buenos auriculares o un sistema de altavoces envolvente porque la ocasión lo merece.

En las catacumbas te encuentras de todo.



En un título que dispone de este nivel tecnológico, era impensable que la jugabilidad no estuviese a la misma altura. Dábamos por supuesto que el diseño de los niveles sería magistral, aunque el juego lo firme Gray Matter. La supervisión de id era suficiente garantía. Pero las dudas llegaban cuando se hacía referencia a la capacidad de los enemigos. Todos estamos acostumbrados a leer avances que nos cuentan maravillas de la IA de un juego en desarrollo. Pero, casi siempre, éste llega a nuestro ordenador y nos encontramos con un hatajo de rivales que no llegan siquiera al nivel de astucia táctica de los rusos de *Rambo III*.



Los monstruos de final de nivel son espectaculares.

Esto se ha acabado. Al fin luchamos contra soldados que se comportan de forma racional. Están atentos a cualquier ruido, huyen para pedir refuerzos si ven que solos no van a poder eliminarte, te devuelven las granadas, se protegen de tus disparos detrás de las puertas, mesas o columnas y siempre buscan sorprenderte con su rifle francotirador desde alguna casa en ruinas en la que no te hayas fijado. Es un verdadero placer darles caza, y más si te enfrentas a la Guardia de Élite, unas mujeres vestidas con un traje negro de cuero muy ajustado capaces de desquiciar con sus volteretas y su velocidad al jugador más experimentado.

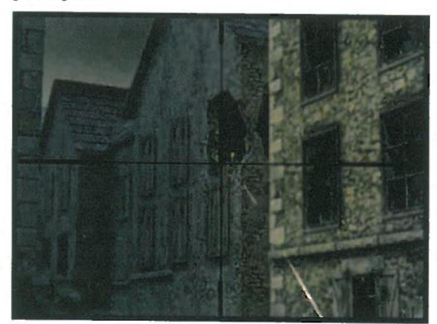
Por primera vez vas a enfrentarte a enemigos que se comportan de forma racional

La linealidad como razón de ser

No lo había dicho todavía, pero encarnas a B.J. Blazkowicz, un prestigioso soldado con apellido judío que representa lo mejor de esas fuerzas armadas norteamericanas tan plurales como invencibles. Antes de cada misión, disfrutarás de otra extraordinaria secuencia de vídeo donde tu superior explica los nuevos objetivos. Al contrario que esos "juegos cinematográficos" que muchos se empeñan en defender, a lo largo de la partida nunca ves interrumpida la acción para dar paso a una secuencia no interactiva. Esta estructura, tan antigua como sencilla, es la que mejor facilita una buena inmersión en la historia. Sí veremos algunas secuencias predefinidas, como el paso de unos aviones, terremotos o incendios, pero aparecen de forma mucho más natural que en la mayoría de juegos de su generación.

Con gráficos de lujo, niveles impecables y unos enemigos inteligentes,


A este tren le sobran algunos pasajeros.


Si te gustó *Enemigo a las puertas*, aquí disfrutarás.


Con esta calidad, uno disfruta asando enemigos.

La habitación de un general. Está vacía porque el hombre pasó a mejor vida.

puede parecer que *RTCW* está cerca de convertirse en el juego de nuestros sueños. Pero algunos errores incomprensibles le impiden serlo. Cada arma que aparece debe tener su razón de existir, su función dentro de la aventura. Tiene poco sentido crear una docena de rifles si todos sirven para lo mismo. Fíjate en cualquier gran título de acción y verás que cada nueva arma que recojas te servirá para un tipo de acción diferente. Y esto por desgracia no se da en este otro gran título de acción. Siempre acabas utilizando la misma arma, el rifle Garand y la ametralladora MP40. El lanzallamas es tan bonito como poco efectivo, la nauser tan inútil como mal diseñada, y así hasta el final. No es un defecto del que se resienta demasiado el juego, pero sorprende que programadores con su experiencia caigan en ese error.

La cantidad de niveles diferentes hacen que el aburrimiento quede desterrado a los pocos minutos

Algo más graves son las deficiencias en algunas animaciones de los soldados enemigos, a los que ves en posiciones imposibles en más de un momento. O esa incómoda sensación de estar paseándote por unos decorados que permiten menos interacción de lo que cabría esperar. Sí, las armaduras caen por los suelos, las sillas pueden romperse, pero muchos esperábamos que esta tercera parte de *Wolfenstein* recogiese el magnífico legado de *Blade*, del que también podría haber utilizado su sistema de luz dinámica.

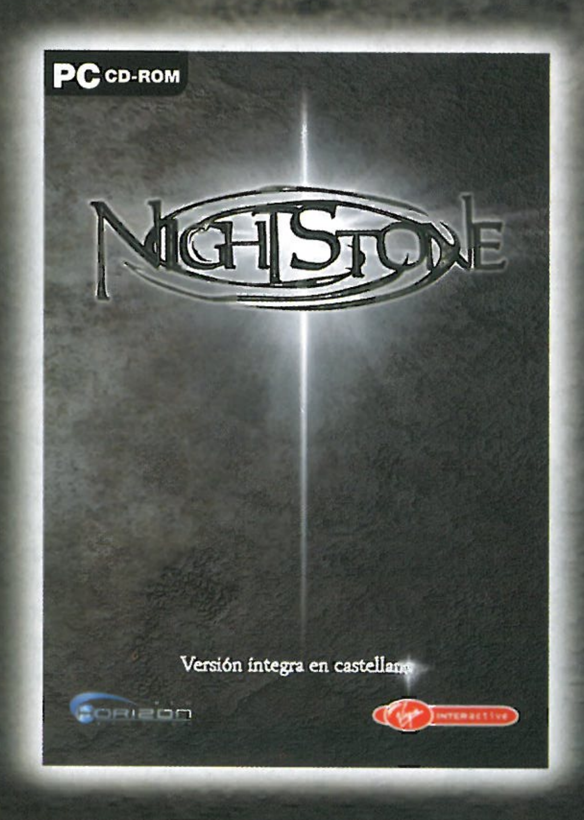
En resumen, pequeños pecados que no empañan la valoración de un juego extraordinario. Único a día de hoy, porque nadie más ofrece una partida para un jugador de tanta calidad, y además cuenta con siete mapas multijugador cada uno más grande que el anterior, desde una ciudad nevada en la que gran parte de la batalla se desarrolla en un cementerio a la lucha en mitad de la base de un submarino. El único inconveniente es la necesidad de tener una buena conexión, ya que con menos de ocho personas los combates pierden interés. Si el ADSL aún no ha llegado a tu casa, no lo dudes, ve al cyber más cercano con tus amigos y olvídate de *Counter Strike*. Su reinado acabó el día 20 de Noviembre. El día que el mejor juego del año llegó a las tiendas.

Un poco de bosque y luz nunca viene mal...

...aunque las ruinas y las llamas siempre son más espectaculares.



26 de noviembre de 2001

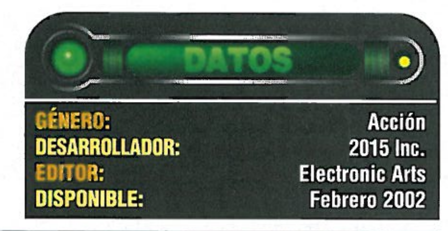


No todos los juegos que arrasan en la consola gris de Sony pueden triunfar en el contexto mucho más adulto de los juegos de PC. Pero *Medal of Honor* fue en su día el mejor juego de acción de PlayStation y su futuro paso al PC inspira, de momento, muy buenas vibraciones.

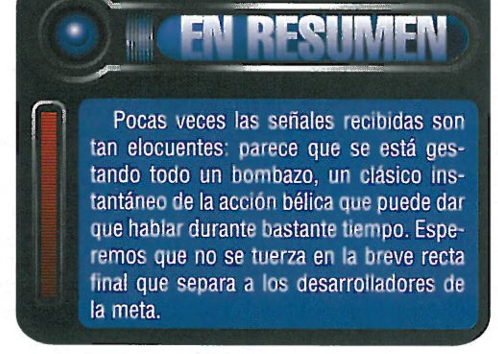
MEDAL OF HONOR
Allied Assault

Por S. Sánchez

El nivel del mar puede seguir subiendo, el agujero de la capa de ozono agrandarse y la Bermúdez liarse con Boris, pero salvo catástrofe de aún mayores dimensiones, nada impedirá que en dos meses puedas disfrutar de *Medal of Honor: Allied Assault*. Varias veces hemos podido ver el juego en funcionamiento, incluso hemos tenido la oportunidad de probarlo, y nuestra impresión no puede ser más favorable.



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	2015 Inc.
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero 2002



Pocas veces las señales recibidas son tan elocuentes: parece que se está gestando todo un bombazo, un clásico instantáneo de la acción bélica que puede dar que hablar durante bastante tiempo. Esperemos que no se tuerza en la breve recta final que separa a los desarrolladores de la meta.

En 2015 Inc. tienen entre manos un motor gráfico de primer nivel, el de *Quake III: Team Arena*, y lo están exprimiendo al máximo. Eso sí, antes han tenido que retocar bastante el motor porque las herramientas de desarrollo no estaban pensadas para escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Según Peter Hirschmann, productor de las series de Dreamworks Interactive, ahora pueden "diseñar niveles en escenarios abiertos, como el de la playa de Omaha Beach, sin estar sujetos a restricciones técnicas".

Powell contra todos

En *Medal of Honor: Allied Assault* tendrás oportunidad de vivir algunos de los momentos cumbre de la Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista del teniente Mike Powell, soldado del primer batallón de los Ranger británicos. Entre los escenarios previstos, destacan los que reproducen el desembarco de Normandía, los desiertos del norte de África y la cuenca del Rhin.



¿Lo ves? Pobre del que baje por estas escaleras.



Lógico: el más rápido se llevará el gato al agua.


Un soldado posa, motocicleta en ristre, como si esta guerra no fuese con él.


Si el general se entera de que le han destrozado el coche, rodarán cabezas.


En ocasiones, hasta el cuerpo de un compañero caído te servirá de protección.

La campaña individual que constituirá el núcleo del juego va a tener 20 misiones. No parecen muchas, pero sus creadores han explicado que cada misión se dividirá en varios bloques, con lo cual puedes llegar a encontrarte con hasta siete niveles por misión, todos ellos enlazados siguiendo un hilo argumental que podrá variar en función de las acciones del jugador. Además, Vince Zampella, director de desarrollo del juego, nos explicó que el desembarco en la playa de Omaha no será el único escenario famoso en el juego.

Lo visto hasta ahora da a entender que *Medal of Honor* seguirá una estructura bastante lineal, sobre todo por lo mucho que la historia pesará en la evolución de las partidas. Pese a todo, el jugador deberá ir adoptando una serie de decisiones que condicionarán mucho los futuros acontecimientos.

Elegir la barcaza adecuada es más bien cuestión de suerte.



Un ejemplo: en la misión que pudimos ver en la E3 de este año, el soldado Powell debía cruzar un pueblo plagado de francotiradores nazis. A medio camino, se encuentra con una unidad americana cuyos integrantes han sido divididos por el fuego enemigo y huyen presa del pánico. Tú decidirás si prefieres pararte a ayudarlos o avanzar en solitario.

Por supuesto, la primera opción es mucho más arriesgada, pero también más altruista y heroica. Costará salvar el pellejo, pero conseguirlo te garantizaría una condecoración, y no hay que olvidar que el juego se llama como se llama porque su objetivo último consiste en que Powell se haga con una de las preciadas Medallas de Honor del Congreso americano.

Si te coordinas con tus compañeros de forma eficaz, tendrás muchas más posibilidades de sobrevivir

El único personaje sobre el que tendrás control directo es Powell. Como se trata de un simple soldado, no podrá dar órdenes directas a sus compañeros, aunque eso no supone que no pueda interactuar con ellos. Si es capaz de coordinarse con los soldados de su bando de forma eficaz, tendrá muchas más posibilidades de sobrevivir. Eso va a traducirse en un par de consignas elementales: cuando un superior te dé una orden, te convendrá obedecerle, y unirte a un grupo de soldados aliados puede ser clave para superar determinadas fases del juego.

Otro punto controvertido era el grado de realismo en la reproducción de la realidad bélica que 2015 Inc. iba a permitirse. Zampella nos confirmó que se evitará un exceso de crudeza, así que nada de sangre a borbotones y cuerpos desmembrados.

Vehículos y medallas

En cuanto a los vehículos que aparecerán en el juego, está previsto que haya alrededor de 18 en el bando enemigo, incluidos los bombarderos Stuka y los cohetes V2. En misiones avanzadas, Powell tendrá la oportunidad de pilotar alguno de los vehículos aliados, por ejemplo el tanque M4 Sherman y el camión M3.

Tanto en el comportamiento de los vehículos como en otros aspectos de tipo técnico o de reproducción histórica, los desarrolladores han contado con el asesoramiento de la sociedad de veteranos condecorados con la Medalla de Honor del Congreso. En concreto, un oficial retirado, el Capitán Dye, toda una eminencia en lo que a consultoría militar se refiere, es el que se ha encargado de ayudar a los profesionales de 2005 Inc. a hacerse una idea más precisa de lo que supone entrar en combate. Dye es famoso por sus peculiares métodos, ya que suele montar campamentos militares a los que invita a sus clientes para facilitarles la inmersión en el tema. Con colaboradores así, no es extraño que *Medal of Honor: Allied Assault* aspire a ser la experiencia de guerra virtual más completa y realista hasta el momento.



Sí, **nos encantaría devorar kilómetros campo a través al volante de alguno de estos poderosos todoterrenos**, pero sus precios resultan más que disuasorios. Por suerte, **siempre nos quedarán buenas aproximaciones virtuales a esa experiencia.**

4X4 EVO 2

Por A. Jiménez

Hay pocas sensaciones más sobrecogedoras que la de subirse a todoterrenos y rancheras para disputar carreras por parajes inhóspitos de todo el globo. Por ello no es de extrañar que Terminal Reality (*4x4 Evolution*, serie *Monster Truck Madness, CART Precision Racing*) decidiera trabajar en esta secuela. Basándose en su experiencia en el género, han potenciado la mayor baza de su predecesor (amplios escenarios sin trazados definidos y decenas de vehículos con licencia oficial) para hacer de éste el juego *off-road* por excelencia.

Mitsubishi ,Toyota, Ford, Nissan, Chevrolet, Jeep o Lexus son algunas de las marcas presentes, con más de un centenar de modelos que varían en su maniobrabilidad, potencia y velocidad. En el taller definirás parámetros básicos como suspensiones y tipos de neumático para luego afrontar con suficiente adherencia las constantes cuestas y descensos que se avecinan. La fluidez de movimiento y una importante mejora gráfica están garantizadas, así como la apuesta por un sistema físico que potenciará más los aspectos *arcade* que la simulación, con tremendos saltos y volteretas varias.

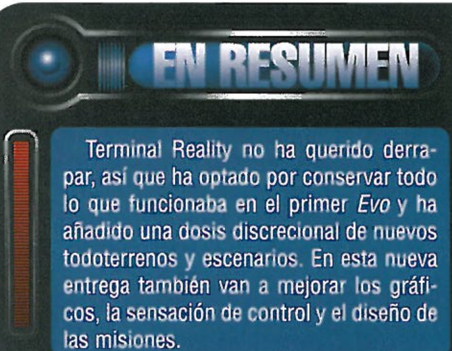
Aventuras de alto riesgo

Junto a los modos de exploración, contrarreloj, carrera rápida y multijugador, destaca el modo de trayectoria profesional, en el que partirás con fondos limitados e innumerables pruebas a superar. La diversión no va a limitarse a atravesar puntos de paso y llegar el primero a meta, acumular dinero, comprar piezas para modificaciones y hacerte con nuevos 4x4. Terminal Reality va a añadir en esta ocasión aventuras de alto riesgo. Serán optativas, pero quién diría que no a misiones de rescate, búsqueda de personas perdidas o recogida de supervivientes en un incendio. Promete emociones fuertes.

También van a aumentar la sensación de control y las sorpresas en los treinta circuitos, con sorprendentes atajos a descubrir que permitirán desde atravesar un avión a sumergirse por completo en un lago. Los efectos de sonido y cambios climatológicos serán más que convincentes y también habrá trepidantes pistas de audio para los que gustan de ponerse al volante con la radio a todo trapo. Quizá *4x4 Evo 2* no sea revolucionario, pero los amantes de la conducción campo a través tienen una cita obligada con él.



DATOS	
GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Terminal Reality
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Por determinar



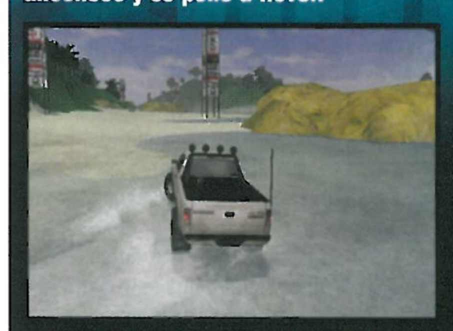
EN RESUMEN

Terminal Reality no ha querido derrapar, así que ha optado por conservar todo lo que funcionaba en el primer *Evo* y ha añadido una dosis discrecional de nuevos todoterrenos y escenarios. En esta nueva entrega también van a mejorar los gráficos, la sensación de control y el diseño de las misiones.

Ellos también quieren ganar. Te cerrarán el paso, te echarán del camino y pasarán sobre ti si es necesario.



La climatología y horarios son variables. Ahora, por ejemplo, anochece y se pone a llover.



Nieve, arena, barro, asfalto, piedra e incluso agua son algunos de los terrenos disponibles.



En función del desnivel escogerás una relación de marchas y tracción a dos o cuatro ruedas.



La desaparición de la compañía alemana **Topware** fue un mal trago para los aficionados a la estrategia. Por suerte, **los autores de la saga *Earth* siguen adelante**. Sólo que **bajo un nuevo nombre y con su proyecto más ambicioso** hasta la fecha.



WORLD WAR III
Black Gold

Por S. Sánchez

La tercera guerra mundial tal y como Reality Pump la imagina va a parecerse mucho a lo que ya vimos en *Earth 2150*. Eso sí, cambia el escenario, aunque la fórmula de combates a gran escala con la recolección de recursos reducida a lo esencial va a conservarse.

Recapitulemos: la guerra en cuestión estallará dentro de muy poco, menos de lo que imaginas. El detonante de la crisis será el petróleo: los países árabes pretenderán utilizarlo como arma de extorsión, así que Estados Unidos y sus aliados decidirán declararlo patrimonio de la humanidad y prohibir que se especule con su precio. La Rusia postcomunista, harta de la prepotencia yanqui, será el tercer bando en discordia en esta sofisticada carnicería.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Reality Pump
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Diciembre



Conversión instantánea

El petróleo, además de un impagable pretexto argumental, será el único recurso extraíble. Ni siquiera tendrás que refinarlo, ya que se transformará inmediatamente en dinero que podrás gastar en armamento y tropas. Como en la saga *Earth*, se trata de militarizarse a marchas forzadas. La gestión de unidades en combate será lo que marque la diferencia.

Reality Pump ha trabajado a fondo en aspectos como la inteligencia artificial. Las unidades no sólo dispondrán de unas pautas de comportamiento genéricas, sino que seguirán parámetros concretos en función de los objetivos de cada misión y el tipo de escenario en que se combata. Aun así, la IA se adaptará al nivel del jugador, ya que será posible definir tres niveles de dificultad.

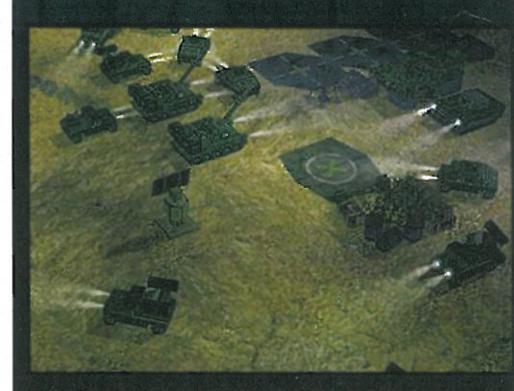
La forma en que se han diseñado los entornos tridimensionales va a ser otra de las grandes bazas del juego, y podrás contemplarlos desde el ángulo que prefieras gracias al flexible sistema de rotación de cámaras y zoom.

En cuanto a las unidades de cada bando, son todas recreaciones de las que forman parte en la actualidad de los ejércitos representados. Cada una de las facciones tendrá una especialización concreta en su árbol tecnológico, ya sea la guerra química, el combate aéreo o las tácticas guerrilleras.

Una imagen tristemente familiar estos días: aeródromos destruidos.



En algunas misiones el objetivo será la defensa de puntos clave como esta presa.



Podrás decidir si tus unidades utilizan o no iluminación en misiones nocturnas.



Las secuencias de presentación y de enlace entre misiones están muy bien resueltas.

Hace unos meses tuvimos la oportunidad de **visitar la sede central de Microïds y echarle una rápida ojeada a *Master Rallye***, que entonces estaba en fase alfa. Mucho ha llovido desde entonces. Y **mucho ha mejorado este juego de carreras de resistencia**.



No sabemos si en la versión final podrás pilotar el camión de los helados.



El juego se desarrolla a tal velocidad que apenas verás los indicadores de dirección que van apareciendo.

MASTER RALLYE

Por S. Sánchez

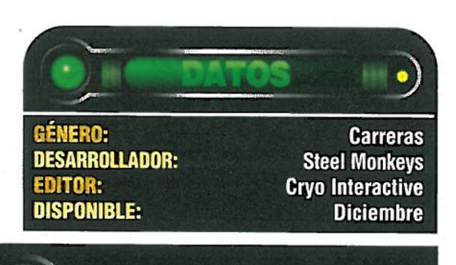
El Master Rallye es una prueba de resistencia organizada por la Federación Internacional de Automovilismo. Como el París-Dakar, se trata de una selectiva carrera por etapas: hasta 3.000 kilómetros puntuables repartidos entre Europa y Asia. El juego no va a reproducir el desarrollo completo de la prueba, pero sí permitirá participar en varias de las etapas para que te hagas una idea precisa de lo que es la alta conducción de aventura.

La compañía que corre a cargo del proyecto, Steel Monkeys, sólo tiene un título en su haber, el juego educativo *Bob the Builder*. Sin embargo, su primera incursión en el género de carreras ya promete bastante en el apartado gráfico y va a incluir un amplio surtido de opciones y modos de juego, desde carreras individuales al completo modo de competición por etapas. Los desarrolladores están realizando un excelente trabajo en aspectos cruciales como la física de los vehículos o la reproducción de los daños. Steel Monkeys está utilizando una poderosa herramienta de programación que permite alterar de forma muy sencilla parámetros como las dimensiones o la distribución del peso del vehículo.

Texturas y atajos

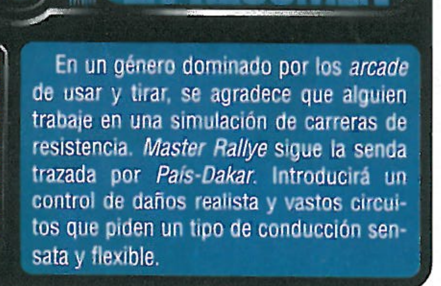
Uno de los problemas que suelen encontrarse los juegos de carreras que incluyen licencias de coches reales es que las compañías automovilísticas no suelen autorizar la representación visual de los daños del vehículo. Steel Monkeys sí va a poder hacerlo, ya que ha obtenido una autorización especial tras negociar con Citroën y Mercedes. El juego incluirá un indicador en el que se especificarán qué partes del coche sufren algún tipo de percance. Como se trata de una carrera de resistencia, este indicador tendrá un papel crucial, ya que no se trata tanto de ganar etapas como de superarlas en las mejores condiciones posibles.

Otra característica interesante que se aprecia en la beta que hemos probado es la gran flexibilidad en carrera. Existen muchos atajos posibles y el juego permite optar por diferentes rutas, aunque será muy importante encontrar las mejores, las que permiten llegar a la meta con los menores desperfectos posibles. Como postre, *Master Rallye* incorporará en su modo multijugador la opción de pantalla partida que tan buen resultado da en los juegos de carreras.



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Steel Monkeys
EDITOR:	Cryo Interactive
DISPONIBLE:	Diciembre



EN RESUMEN

En un género dominado por los *arcade* de usar y tirar, se agradece que alguien trabaje en una simulación de carreras de resistencia. *Master Rallye* sigue la senda trazada por *París-Dakar*. Introducirá un control de daños realista y vastos circuitos que piden un tipo de conducción sensata y flexible.



Entrada por detrás. ¡Penalti y expulsión!



ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR LUIS LA FUENTE, DE OVIEDO

Me sorprenden un poco vuestros criterios a la hora de valorar juegos de carreras. Ya entiendo que el punto de vista varía en función de quién firma el texto, pero hay una serie de tics que compartís casi todos y que a mí, la verdad, me descolocan. En general, valoráis los juegos desde dos parámetros: a) qué tienen de simulación y b) qué tienen de *arcade*. Un argumento recurrente suele ser "vale, este juego no está mal, pero es demasiado *arcade*". O su contrario, "no está mal, pero es un tipo de simulación demasiado estricto y por tanto no es divertido". Por eso me extraña aún más que el juego que en vuestra opinión equilibra perfectamente ambos criterios (aparte de *Colin McRae 2.0*, en lo que coincido) sea *¡Rally Championship Xtreme!* Decidme, ¿qué tiene este juego de especial? ¿Por qué lo salváis de la quema? Desde mi punto de vista, podríais encontrarle casi todos los defectos (falta de realismo y de profundidad, dudosa física de los vehículos...) que venís destacando en muchos de los juegos editados este año.

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



***Stronghold*: la manzana de la discordia.**

El cónclave maratoniano en que decidimos qué juegos incluir en nuestra cesta de compras oficial para estas Navidades ha creado un verdadero cisma en esta redacción. Ya dijo Aristóteles que el mundo se divide en partidarios de *Max Payne* y de *Return to Castle Wolfenstein*, idealistas y pragmáticos, apocalípticos e integrados.

Faltan cuatro semanas:

El siempre inquieto Ripoll promueve un debate interno cuyo objetivo último es (se supone) algo así como La Refundación de *Game Live*. O sea, el salto cualitativo que nos haga aún más grandes o, en palabras del propio Ripoll, nos convierta en "la mejor revista de PC desde que Madonna era virgen".

Faltan tres semanas:

Hombre, gracias al célebre debate de Ripoll, hemos conseguido que el maestro Pita (don Xan) nos invite a un vasito de Ribeiro y (esperamos) una ración generosa de percebes. No sufras Xan, que cerramos esto y vamos para allá. Vete sirviendo el lacón y los grelos.

Faltan dos semanas:

El argumento definitivo contra la candidatura de *Stronghold* a juego de estrategia del año acaba de darlo el coronel Font, tan expeditivo como siempre: "Os gusta porque de pequeños jugabais con el Exin Castillos. Yo jugaba con la cartilla de racionamiento".

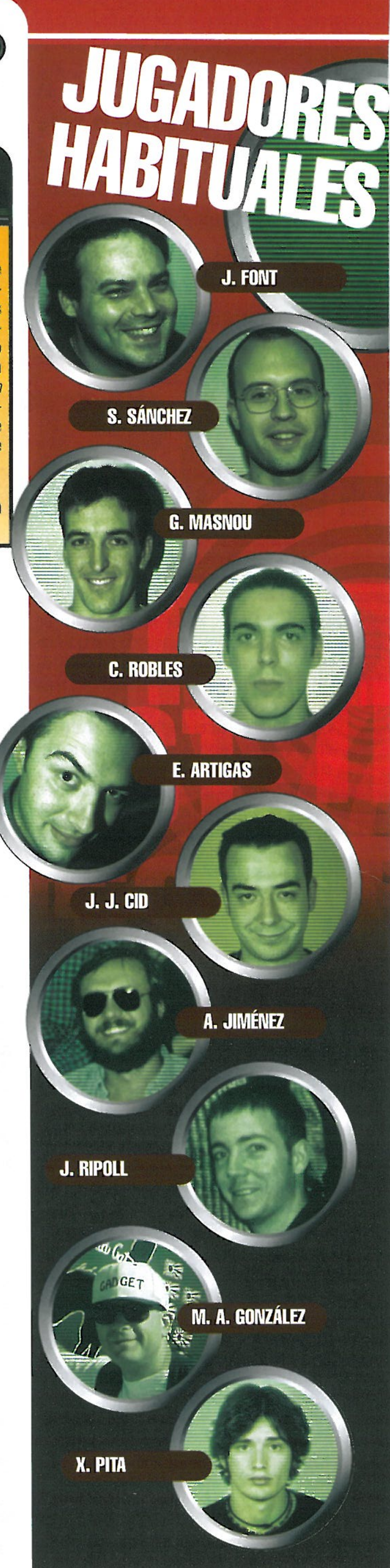
Falta una semana:

Por favor, el miserable que haya sustraído el CD de la banda sonora de *Moulin Rouge* de la mesa de la señorita Sol, ilustre redactora, que pase lo antes posible por secretaría para recibir a) un capón y b) una patada en el culo. Muchachos, con actitudes así no vamos a ninguna parte.

Hora cero:

Navarrete se ha ganado a pulso un nuevo sobrenombre que incluir al ya clásico "El Hacha". Ahora se le conoce como "El Desertor". No es el primer cierre en que nos deja más tirados que el kleenex de Tamara. Esta vez la burda excusa es que tiene que irse a Londres a ver *Colin McRae 3*.

JUGADORES HABITUALES





EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Aunque se acerque la Navidad, no podemos olvidarnos de la razón de ser de esta columna, que consiste en la denuncia inmisericorde de todo cuanto hay de feo, de malo y de bueno (que eso también es denunciable) en la producción mundial de software.



EL BUENO

Empecemos por denunciar a los salvapatrias, primeras espadas de la destrucción "inteligente", que van por el mundo "solucionando" crisis internacionales a base de sigilo y eficacia. Como las unidades Ghost. Aunque, eso sí, en este caso son son los buenos.



EL FEO

Como representación gráfica de la fealdad, los Aliens no tienen precio. Este cruce entre rata venusiana y escarabajo pelotero siempre tendrá un lugar destacado en nuestras pesadillas. Incluso empezamos a pensar que hay algo extrañamente hermoso en su suprema fealdad.



EL MALO

Nos hemos enfrentado a muchos seres malvados durante nuestros años de vida lúdica. Pero pese a todo, nuestro malo por excelencia siempre será Lord Vader, el único, el inimitable Señor de las Tinieblas. El más poderoso guerrero y filósofo que jamás se asomó al Lado Oscuro de la Fuerza.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:





Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 pesetas



Por S. Sánchez

Tal vez la historia de los géneros sea, después de todo, cíclica. Es decir, que no nacen, crecen y desaparecen, como las cucarachas, sino que pueden superar una mala racha y recuperar su pasado esplendor. Algo de esto está pasándole a la acción táctica gracias a este juego, a Red Storm, a la inagotable fantasía de Tom Clancy y a las modernas tarjetas aceleradoras.

GHOST RECON

Quede claro, para empezar, que *Ghost Recon* no es un derivado más de la fértil saga *Rainbow Six/Rogue Spear*. Pese a ser un juego de Red Storm y recoger algunas de las ideas de títulos anteriores de la compañía, se trata de un producto con entidad propia y, en cierto sentido, incluso revolucionario.

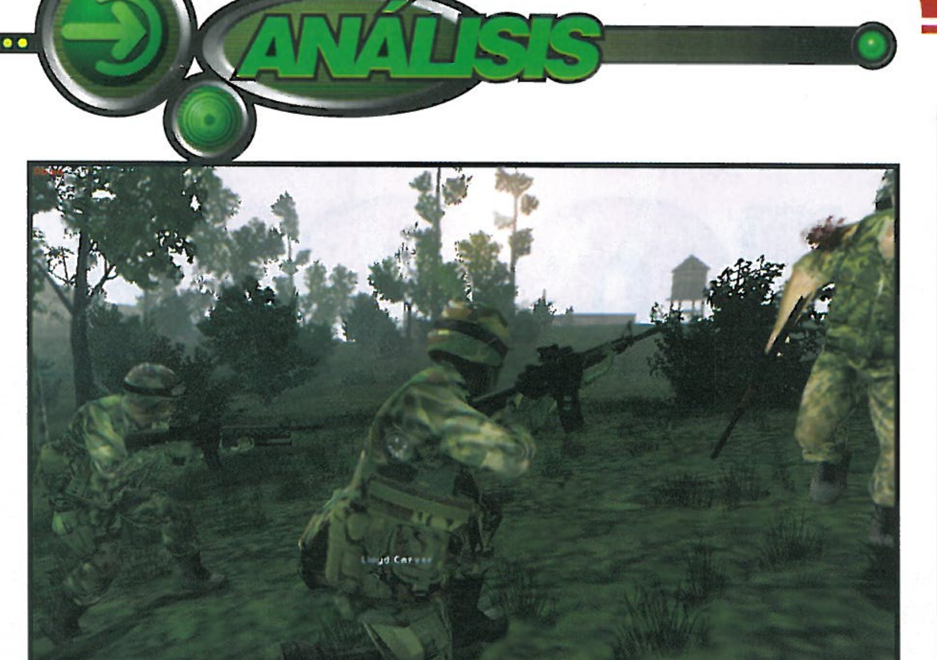
El grupo que diriges no es una unidad policial, sino un escuadrón militar de élite, lo que ya supone una diferencia sustancial en los objetivos de las misiones y la forma de resolverlas. Tu grupo ha sido destinado a la república ex soviética de Georgia para abortar la enésima intentona de golpe de estado a cargo de una cohorte de generales comunistas. Puede parecer una misión rutinaria, pero lo cierto es que de ti depende que la temperatura de la política internacional no descienda de nuevo a niveles propios de la Guerra Fría.

Aprender jugando

Pero mejor será que no te precipites. Antes de dar el primer tiro, debes asegurarte de ser un militar lo bastante cualificado para tan alta misión. La unidad Ghost que tú comandas tiene sus peculiaridades y la mejor manera de conocerlas es hacer un excursión por el bien estructurado modo tutorial. Su principal ventaja es que está diseñado a prueba de jugadores impacientes: si tras las primeras lecciones crees que ya estás listo para la acción, puedes dejarlo aparcado e iniciar la campaña. Más adelante, si descubres que aún hay cosas que no dominas, tienes la opción de retomarlo donde lo dejaste.

Los Ghost son soldados de élite de varios tipos, desde expertos en explosivos a tiradores, artilleros y francotiradores. Actúan en escuadrones de un máximo de seis miembros, cada uno de ellos experto en alguna de las cuatro ramas de especialización. Cuando empieza la misión, dispones de las llamadas unidades estándar, pero puedes acceder a las especiales a medida que completes las misiones con éxito.

Si algo hace que *Ghost Recon* parezca especial desde el principio es la extraordinaria vivacidad de la representación de los entonos físicos. Desde que pones el pie en el escenario de la primera misión, llaman tu atención detalles como las copas de los árboles mecidas por el viento, los matizadísimos efectos de luz o esa atmósfera casi táctil que cambia de densidad de forma claramente perceptible. El escenario en que se desarrolla el juego parece vivo. Todo contribuye a una inmersión completa desde el primer instante.



Las indicaciones de la parte inferior de la pantalla te alertan de la proximidad de enemigos.

MARATHON MAN

Por J. Ripoll

Pocas veces Sánchez ha llevado tanta razón. Otro candidato a "juego del año". Niveles trabajados, gráficos asombrosos y una IA que no admite comparación. De todas formas, carece de la atmósfera cinematográfica y de la variedad de misiones de *Operation Flashpoint*. Incluso quienes disfrutaron de *Rainbow Six* o *SWAT 3* pueden sentirse defraudados, ya que en gran parte del juego nuestros soldados estarán corriendo en mitad de un descampado. Y eso resulta tan divertido como la transmisión de la maratón de Nueva York. *Ghost Recon*, tan brillante como frío, es un excelente producto tecnológico que entretiene pero no emociona.

Los efectos de sonido no se quedan atrás. Pongamos que avanzas por un bosque. Oirás el canto de los pájaros, los rugidos de los grandes mamíferos, el zumbido de las abejas y el sonido de tus pisadas, siempre matizado por la velocidad a la que avanzas o el tipo de superficie que pisas. Incluso la música que acompaña las escenas de introducción y los menús, que suele ser poco más que un recurso al que nadie da demasiada importancia, resulta muy adecuada para crear esa atmósfera de acción cinematográfica y cien por cien absorbente.

Y eso no es todo, porque las animaciones de los soldados, tanto propios como ajenos, hacen que en algunos momentos tengas la sensación de estar moviéndote entre profesionales de la guerra de carne y hueso. Si, como suele decirse, la diferencia entre un juego excelente y una obra maestra está en los pequeños detalles, a éste no le faltan, ni de los pequeños ni de los que por sí solos marcan la diferencia. Incluso ves cómo se mojan los pantalones de tus soldados cuando cruzan aguas pantanosas.

Desgraciadamente, el precio de tanta precisión y tanto gusto por el detalle son unos requisitos mínimos de agárrate y no te menees, sobre todo si seleccionas el máximo nivel de detalle, operación sólo posible con tarjetas como la Voodoo 5500 o GeForce 2 y superiores. Incluso con la GeForce 256 DDR se para en alguna ocasión. Aviso para navegantes: lo probamos con una de las últimas tarjetas con el chip Kyro 2 y resultaba del todo injugable. Al parecer, a este chip se le atragantan sobremanera los grandes escenarios.

Los personajes controlados por la máquina se comportan con sensatez, profesionalidad e instinto de supervivencia

Vigilancia inteligente

El género de acción táctica se basa en acciones coordinadas y precisas, y para que esto sea posible hace falta una IA que reproduzca lo mejor que se pueda el comportamiento de los seres humanos. *Ghost Recon* se ha acercado mucho a este ideal: Los personajes controlados por la máquina no se están quietos ni un momento, reaccionan ante los estímulos aditivos y, en general, se comportan con sensatez, profesionalidad e instinto de supervivencia.

La voluntad de dotar al juego de la máxima verosimilitud posible se nota también en la eficacia de las armas de fuego: en muy pocas ocasiones el primer disparo resulta

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (+16)

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 600; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 36 · Internet: 36

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español





Ningún búnker puede protegerte de un francotirador Ghost.

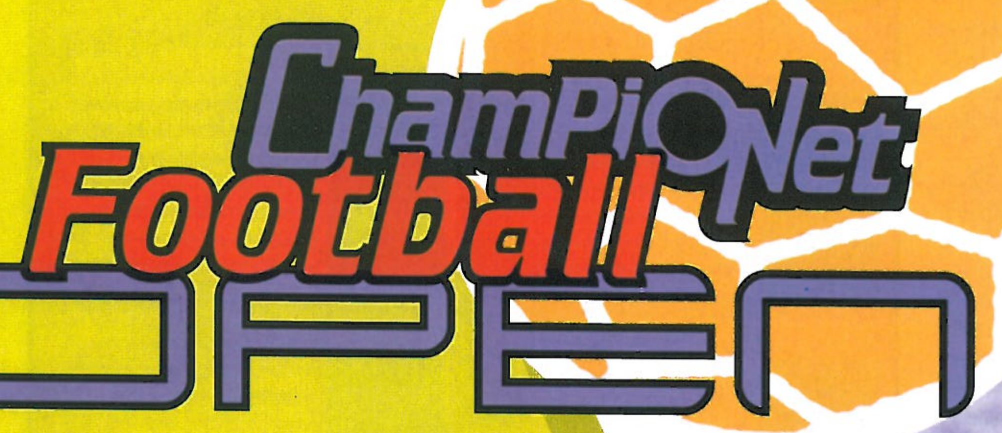


¿No te dijeron nunca que no se debe cruzar sin mirar?

El gran reto te espera



SOLO FALTAS TU

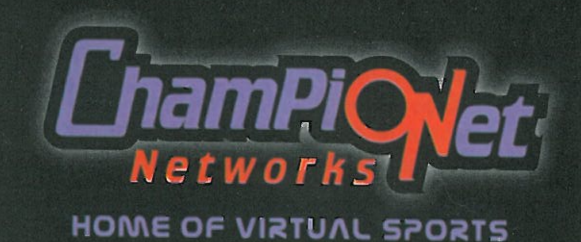


Torneo Oficial Online
EA SPORTS™ FIFA 2002

inscríbete y gana en la Competición Online más importante del año visítanos en

www.championet.com





más de
20 millones de pts.*
en premios, más de € 120.000

* Sistema de Competición y Premios depositado ante Notario

Puedes avanzar a rastras, aunque sólo hasta cierto punto.

mortal. Lógico, ya que, a menos que el que dispare sea un francotirador situado en posición ventajosa, las posibilidades de fallar son muy altas y suele hacer falta más de un disparo para alcanzar el blanco.

Con frecuencia ves como las balas silban a tu alrededor y rebotan en obstáculos del escenario, y no siempre puedes saber de dónde vienen los disparos y hacerte una exacta composición de lugar, por mucho que no te falten referencias acústicas. Para resolver este pequeño inconveniente se ha optado por incluir un pequeño indicador circular dividido en cuatro zonas que marca la dirección de la que proceden los ruidos o incluso la presencia de enemigos. En caso de que abran fuego sobre ti o el enemigo esté muy cerca, se ilumina un círculo rojo situado en el centro del indicador. De esta manera puedes saber hacia dónde debes encararte en situaciones en que las señales acústicas resultan confusas.

LOS MEJORES, SIN DUDA

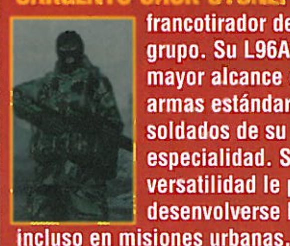
En los niveles superiores puedes incorporar en tu escuadrón a soldados de élite incuso más especializados y competentes que los que tienes al principio. Los expedientes de algunos de ellos son de impresión y vienen con armas más que notables bajo el brazo.



CAPITÁN WILL JACOBS: Uno de los primeros especialistas en aparecer y tal vez el mejor. Se trata de un líder nato que, si las circunstancias lo exigen, se las arreglará estupendamente solo. El lanzagranadas incorporado a su arma es devastador.



CAPITÁN SUSAN GREY: No es la única que dispone de un MP5 con silenciador, pero con este arma nadie consigue resultados tan notables como ella. Este tipo de arma la convierten en una buena elección para misiones urbanas.



SARGENTO JACK STONE: El francotirador de élite del grupo. Su L96A1 tiene mayor alcance que las armas estándar de los soldados de su misma especialidad. Su versatilidad le permite desenvolverse bien incluso en misiones urbanas.



SARGENTO LINDY COHEN: Al igual que el capitán Jacobs, este soldado va equipado con un potente OICW. La diferencia está en que no lleva lanzagranadas, pero eso le permite cargar munición extra.



SARGENTO NIGEL TUNNEY: Su arma principal es un SA80, un arma muy rápida que dispara munición perforadora, pero que, por desgracia, tiene poco zoom. Nigel también dispone de un lanzacohetes para acabar con vehículos blindados.



SARGENTO GURAN OSADZE: Uno de los pocos soldados no americanos del escuadrón fantasma. Es georgiano y su conocimiento del terreno le hace muy útil en las misiones que se desarrollan en ese territorio. Un auténtico tanque con su RPK74.

El escenario parece vivo. Todo contribuye a una inmersión completa desde el primer instante





Para facilitar la gestión de tu unidad durante los combates, dispones de una pantalla táctica muy útil. En ella aparecen los miembros de la unidad divididos en un máximo de tres grupos (Alfa, Bravo y Charlie) a los que puedes asignar un destino parcial marcando un punto en el mapa y asignar una de las tres pautas de comportamiento posibles, una conservadora, otra mixta y una agresiva, de fuego a discreción. En esta pantalla también puedes hacer zoom para obtener en todo momento la perspectiva que más te convenga.

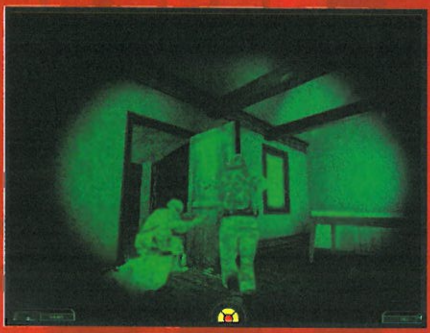
Factor sorpresa

Puede que de vez en cuando convenga disparar a diestro y siniestro, pero en la mayoría de las situaciones conviene guiarse por el principio de que quien da primero da dos veces. Explotar el factor sorpresa resulta clave, y a veces tiene inesperadas recompensas, como la posibilidad de eliminar a dos enemigos de un solo tiro, ya que se ha tenido en cuenta la capacidad de perforación de las armas de grueso calibre.

Otro acierto singular del juego es el perfecto balance conseguido entre las acciones a distancia y el cuerpo a cuerpo. Entre nosotros, casi todos los juegos de acción táctica acaban convirtiéndose en ejercicios de puntería, porque los asaltos rara vez resultan tan eficaces como apostar tiradores en buenas posiciones. Pero en *Ghost Recon* a veces resulta incluso contraproducente disparar desde lejos. Es más, la IA castiga sin piedad el uso sistemático de este tipo de tácticas conservadoras. A nada que sitúas un francotirador en un puesto elevado por tercera vez, te atacan por detrás


Sólo en las misiones contra el reloj es una buena idea hacer que el equipo avance unido y a toda velocidad.


No es la colina de la hamburguesa, pero será igual de difícil de tomar.


No siempre es bueno llamar antes de entrar, sobre todo cuando puedes no ser bienvenido.


Nuca puedes tener la certeza de que la distancia que te separa del enemigo es suficiente.

o te lanzan una granada. Desde luego, resulta estresante la sensación de que prácticamente nunca estás seguro del todo, pero ¿qué quieres?, esto es la guerra y tu enemigo tiene tantos recursos e ideas malvadas como tú.

Especialmente hábiles

Aunque no nos cansaremos de cantar las excelencias de la IA, al principio del juego debes tener muy presente que la mejor manera de que algo salga bien es hacerlo tú mismo. Con el tiempo, puedes ir mejorando las habilidades específicas de tus muchachos y hacerlos cada vez más autosuficientes (aumentando, por ejemplo, su capacidad para controlar el efecto de retroceso tras un disparo, su grado de sigilo o su resistencia), pero al principio debes cuidar de ellos.

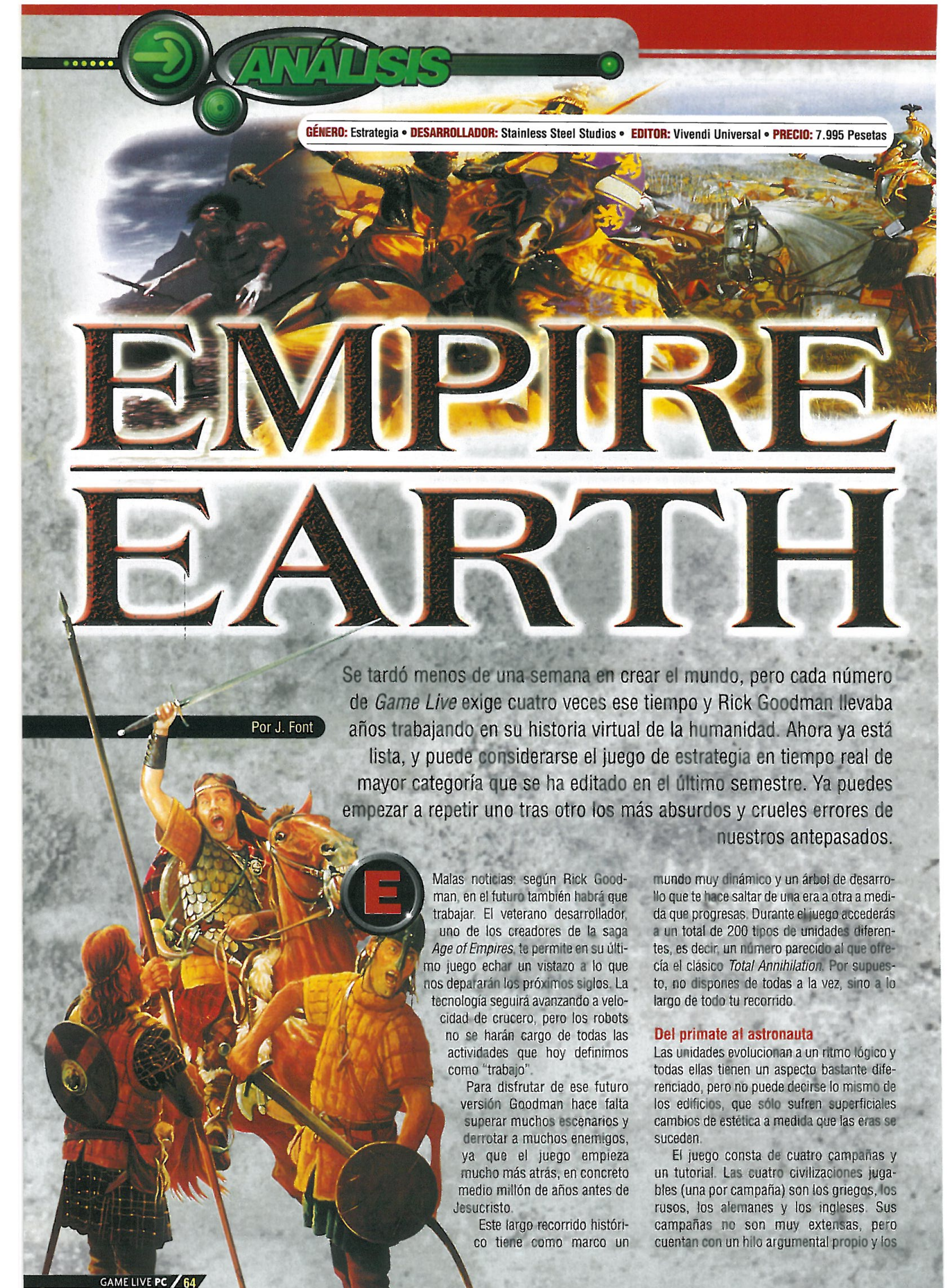
Entre lo poco que se echa de menos en este juego, está la posibilidad de controlar algún vehículo o de seguir el desarrollo en tiempo real de las acciones desde una perspectiva en tercera persona, ya que ésta sólo está disponible en las repeticiones. Eso sí, las opciones multijugador apenas dejan nada que desear. Más que un agradecido complemento, son la guinda del pastel.

Dispones de cuatro modos diferentes en los que se pueden crear partidas de hasta 36 jugadores. El primero de ellos es una lucha por equipos que puede enfrentar a un máximo de cuatro con nueve jugadores en cada uno de ellos. Las plazas libres corren a cargo de la máquina. También dispones de un par de modos *deathmatch*, uno en que se acumulan víctimas y otro que sólo admite un superviviente, junto con una cuarta opción en la que los jugadores deben hacerse con el control del centro del mapa y mantenerlo durante el máximo de tiempo posible.


A veces es bueno dar un rodeo para sorprender al enemigo por detrás.


Los tanques pueden ser un excelente escudo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Stainless Steel Studios • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 7.995 Pesetas



EMPIRE EARTH

Por J. Font

Se tardó menos de una semana en crear el mundo, pero cada número de *Game Live* exige cuatro veces ese tiempo y Rick Goodman llevaba años trabajando en su historia virtual de la humanidad. Ahora ya está lista, y puede considerarse el juego de estrategia en tiempo real de mayor categoría que se ha editado en el último semestre. Ya puedes empezar a repetir uno tras otro los más absurdos y crueles errores de nuestros antepasados.

Malas noticias: según Rick Goodman, en el futuro también habrá que trabajar. El veterano desarrollador, uno de los creadores de la saga *Age of Empires*, te permite en su último juego echar un vistazo a lo que nos depararán los próximos siglos. La tecnología seguirá avanzando a velocidad de crucero, pero los robots no se harán cargo de todas las actividades que hoy definimos como "trabajo".

Para disfrutar de ese futuro versión Goodman hace falta superar muchos escenarios y derrotar a muchos enemigos, ya que el juego empieza mucho más atrás, en concreto medio millón de años antes de Jesucristo.

Este largo recorrido histórico tiene como marco un mundo muy dinámico y un árbol de desarrollo que te hace saltar de una era a otra a medida que progresas. Durante el juego accederás a un total de 200 tipos de unidades diferentes, es decir, un número parecido al que ofrecía el clásico *Total Annihilation*. Por supuesto, no dispones de todas a la vez, sino a lo largo de todo tu recorrido.

Del primate al astronauta

Las unidades evolucionan a un ritmo lógico y todas ellas tienen un aspecto bastante diferenciado, pero no puede decirse lo mismo de los edificios, que sólo sufren superficiales cambios de estética a medida que las eras se suceden.

El juego consta de cuatro campañas y un tutorial. Las cuatro civilizaciones jugables (una por campaña) son los griegos, los rusos, los alemanes y los ingleses. Sus campañas no son muy extensas, pero cuentan con un hilo argumental propio y los



EL MILAGRO DE LA EVOLUCIÓN

Aunque en el juego aparecen más de una docena de eras, a grandes trazos se puede diferenciar entre cuatro grandes fases con características bastante diferenciadas.



DE LA PIEDRA AL ACERO

Los primeros avances revolucionarios a que accedes son la explotación de la orografía y los metales. Pasarás de luchar con piedras y palos a crear distintos tipos de infantería e incluso barcos capaces de lanzar grandes piedras.



LOS NUEVOS ARQUITECTOS



En la Edad Media llegan los castillos y, poco después, la pólvora. Este polvo gris oscuro hará que te sientas el rey del mambo. Los asedios empezarán a zanjarse por la vía rápida, con murallas saltando por los aires y la caballería entrando al asalto por las brechas abiertas.

DE LAS TRINCHERAS A LA BOMBA ATÓMICA

El calendario avanza y las guerras dejan de tener como escenario el mar o la tierra firme. Empezarás manejando biplanos con los que bombardear las trincheras y acabarás desarrollando tu primera arma de defenestración en masa: la bomba atómica.

DEL ÁTOMO AL SILICIO



La utilización de vehículos antigravedad y armas basadas en el rayo láser y los iones dan todo un vuelco a la guerra. El ser humano seguirá haciendo las veces de carne de cañón, pero los robots de combate echarán una mano.



Dale en los mástiles para evitar que huya y húndelo después.



¿Portaaviones en un juego de estrategia? Éste es nuestro Príncipe de Asturias particular.

De la piedra a la silicona

Si aún piensas que *Empire Earth* viene a ser la versión en tiempo real de *Civilization*, ya puedes ir cambiando de opinión: se acerca mucho más a la línea *Command & Conquer*. El comercio y la diplomacia brillan por su ausencia y la microgestión económica se limita a la simple obtención de recursos. Cuantas con cinco distintos, cosa que convierte su recogida en un proceso laborioso, aunque no todos te son necesarios (por ejemplo, de nada sirve el hierro en la edad de piedra o la madera en la llamada Nano Age, la era futura).

Aquí de lo que se trata es de crear un ejército poderoso y sacarlo a pasear por esos mundos de Dios, aunque sea a costa de vérselas con una IA no del todo convincente que hace que las unidades tiendan a ir por libre en los momentos menos oportunos.

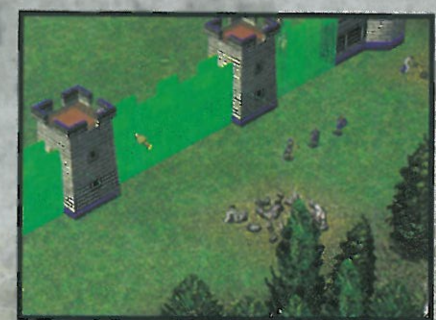
Los combates se rigen por una variante refinada del clásico piedra, papel y tijera. Es decir, que todas las unidades pueden ser eficaces: depende de las circunstancias. Todas son ideales para derrotar a un tipo determinado de unidad enemiga, pero pierden por sistema contra otra de un tipo diferente. El éxito depende de dos factores: o bien eliges las unidades más adecuadas para cada acción concreta o superas en número a tu enemigo. Y no estoy hablando de un par de unidades más.

objetivos de las misiones van más allá del simple exterminio de todas las unidades enemigas. Cada una de las civilizaciones dispone de personajes históricos que aparecen como flores silvestres en periodos determinados. Su papel es influir positivamente en la moral de las tropas y mejorar algunas de sus cualidades.

Como en *AoE*, existe la posibilidad de crear maravillas y hasta de ganar una partida si sencillamente acumulas unas cuantas. Estas maravillas mejoran la moral de tus ciudadanos. Un efecto parecido tienen las casas de los aldeanos, aunque a menor escala. Construirlas no aumenta tu capacidad de producción de unidades, pero sí hace que las que tengas estén mucho más motivadas y resulten más eficaces. En cuanto a los puntos que acumulas al ir superando las misiones, puedes distribuirlos entre tu tropa para ir optimizando sus cualidades.

La gestión de recursos y el desarrollo cultural no son más que medios para crear un ejército poderoso, luchar y vencer





Necesitas algo más que unos cuantos caballeros para derribar las murallas.



Las distancias entre ejércitos son superiores a medida que pasan las eras.



Sin duda, una de las mejores experiencias en el campo de batalla de finales de este año.

De la locura al método

Vista la fórmula de juego y el número limitado de campañas de que dispone, puede parecer que se queda un poco corto en su pretensión de recrear la historia de la Humanidad. Por suerte, tienes la opción de jugar partidas configurando los parámetros que quieras, desde la época en que empiezas y acabas al estilo de juego, el número de jugadores o la cantidad de recursos. Es decir, que todas las opciones de los modos multijugador también están disponibles en las partidas contra la máquina.

Si lo que quieres es recrear la historia de la humanidad, puedes hacerlo, pero prepárate para dedicar a ello un número exagerado de horas. Para facilitarte las cosas, la opción Tournament permite empezar las partidas con una buena cantidad de recursos y reduce las requisitos necesarios para saltar de una era a otra.

También hay distintos tamaños de escenarios. En los más grandes, por ejemplo, debes crear distintas bases o, mejor dicho, ciudades, ya que en caso contrario tus unidades deberán realizar desplazamientos demasiado largos. De todas formas, conseguir un control total de los escenarios es bastante difícil, ya que la IA de la máquina considera como claves una serie de posiciones y las ataca siempre que puede, no importa cuántas veces las pierda.

De la guerra al espectáculo

El paso a gráficos 3D ha dado la oportunidad de lucirse a los desarrolladores. El motor gráfico es todo un portento a la hora de renderizar polígonos, ser estable y mantener la fluidez necesaria para que el juego no se convierta en un paseo por la historia fotograma a fotograma. Tampoco faltan elementos decorativos y un mundo animado con distintas especies animales que se reproducen y crecen y de las que puedes extraer alimentos si no las abocas a la extinción.

Todo resulta muy espectacular, incluidas las explosiones nucleares. Como ETR espectacular, *Empire Earth* no tiene rival este año. El error sería considerarlo un juego de expansión civilizadora, cosa que ni es ni pretende ser, ya que sus similitudes con *Civilization* no van mucho más allá del sistema de progresión por eras. Aquí la gestión de recursos y el desarrollo cultural no son más que medios al servicio de un bien superior: crear un ejército poderoso, luchar y vencer. Está muy claro: si quieres guerra y espectáculo, *Empire Earth* es tu juego. Si prefieres planificación y desarrollo, apuesta por *Civilization III*, pero que te quede claro que los dos son grandes juegos.





Los líderes te dan ciertas ventajas , sobre todo en el campo de batalla.



No hagas que los animales se extingan. Deja que el ciclo de la vida siga su curso.



Por M. A. "Gadget" González

Con el lanzamiento de *IL-2 Sturmovik*, los aficionados a los simuladores de combate nos enfrentamos a un nuevo problema semántico. ¿Cómo definir esta equilibrada combinación de realismo, pulcritud, solvencia técnica y belleza plástica? Sin considerarme un experto en lingüística, yo lo describiría como "arte". Trata de no quedarte helado en cuanto empieces a disfrutar de los soberbios efectos y el escrupuloso realismo de *IL-2*.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** 1C Maddox Games • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 6.990 pesetas

IL-2 STURMOVIK

Una vez más, la revolución en la simulación de combate aéreo llega del Este de Europa, en concreto, de manos de la nueva compañía rusa 1C Maddox Games. Su fundador, Oleg Maddox, consciente de la dominación del mercado de los simuladores de combate por parte de compañías americanas e inglesas y de la ausencia de programas sobre la Gran Guerra Patriótica de los rusos contra la Alemania nazi, decidió diseñar el suyo propio. A sus conocimientos ha añadido el interés por divulgar la realidad histórica del conflicto, una guerra que costó a la Unión Soviética la friolera de 20 millones de víctimas y en la que destacaron, entre tanto sufrimiento, las hazañas de ases de la aviación como Ivan Kozedub, Alexander Pokryshkin, Safonov o Rechkalov.

El juego empieza con una elegante sucesión de escenas introductorias en blanco y



El Messerchmitt Bf.109 está representado detalladamente en cinco versiones.



La lista de menús emula un panel de mandos de los años 40.

Los efectos de iluminación producen unos paisajes de gran belleza.

negro, en las que se pueden ver en acción algunos de los aviones y efectos especiales representados. Una sencilla pantalla de menús con forma de interruptores ofrece las distintas opciones a disposición del usuario.

Los vuelos de instrucción, primera opción sugerida por el programa, son bastante intuitivos y casi imprescindibles para aprender a volar y combatir. Mediante una filmación preparada con textos, puedes ver cómo se ejecutan las diferentes maniobras y su explicación. Se te permite tomar los mandos del avión en cualquier momento y repetir los ejercicios cuantas veces desees.

Vuelo libre

El diseñador de misiones rápidas permite crear de forma sencilla un escenario de combate que puedes manipular y controlar con unas simples listas desplegables. En este apartado del programa es posible elegir el tipo de avión que deseas pilotar, su número, el tipo y número de aliados y rivales, la habilidad individual de cada piloto, la meteorología, el escenario y la posición táctica inicial. Se trata del método ideal para perfeccionar tus habilidades o, simplemente, para pasar un buen rato.

El modelo de vuelo de cada avión es extremadamente realista, aunque puedes simplificarlo

Una vez cualificado para comandar un avión de combate en una auténtica misión, puedes pasar a las misiones individuales, que no afectan al curso de tu carrera ni al resultado de la guerra virtual y en las que no puedes alterar las condiciones predeterminadas.

Cuando te sientas preparado, llega el momento de pasar a la verdadera acción e iniciar tu carrera de piloto. Se nos ofrece alistarnos en la aviación rusa o en la Luftwaffe. En la primera puedes escoger entre bombarderos y cazas, pero desde el bando alemán sólo puedes volar estos últimos . Durante tu carrera vuelas como parte de un escuadrón, en una ambientación muy lograda. La línea de la campaña está basada en un guión, pero el resultado de tus acciones afecta al curso de la guerra. Así, por ejemplo, un puente destruido en una misión ya no volverá a aparecer y los convoyes deberán encontrar otro camino alternativo.

Otra de las grandes posibilidades del programa consiste en poder conectar hasta 32 jugadores en red local o Internet, pudiendo cada uno pilotar un avión

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (+13)

Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador: Un mismo PC ✗ · LAN 32 · Internet 32

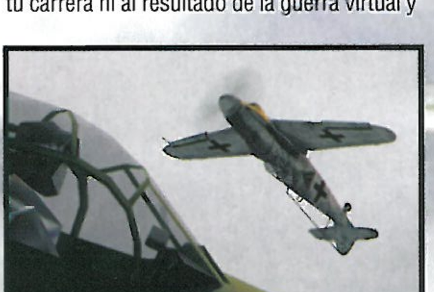
Idioma: Textos de pantalla (inglés) · Voces



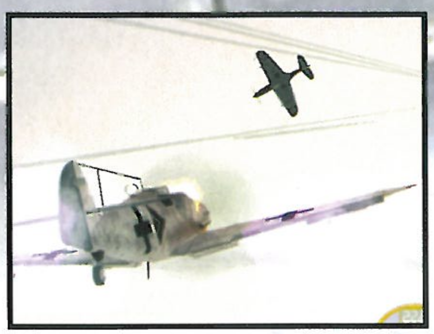
VEREDICTO

Por fin nos vamos acercando al simulador de combate perfecto. Un cuidado equilibrio entre jugabilidad, ambientación histórica, potente editor de misiones, multitudinaria capacidad multijugador, gráficos de ensueño y modelos físicos realistas hacen de *IL-2* el mejor simulador de 2001.

9



Los paisajes invernales producen una extraña sensación de frío.



Para los pilotos menos puristas, existen varios modos de vuelo simplificados.

LA MUERTE NEGRA

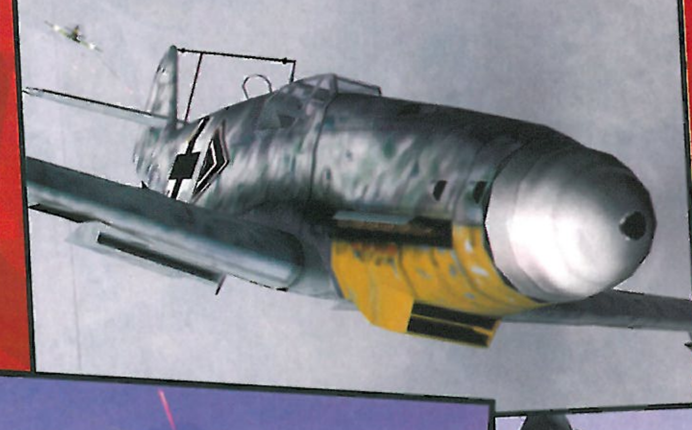
El IL-2 fue el avión construido en mayor número de toda la historia. Con 40.000 unidades producidas, supera incluso al Messerchtmitt Bf.109, que hasta hace unos años estaba considerado el más prolífico. Sus constructores eran principalmente campesinos sin preparación que muchas veces debían trabajar jornadas de más de doce horas en naves inacabadas y abiertas al rigor del invierno siberiano.
El IL-2 constituyó la columna vertebral de la aviación de Stalin durante los años 40. Armado y blindado como un auténtico tanque volante, el IL-2 era conocido por los rusos simplemente como "Sturmovik" (avión de ataque a tierra), pero era siniestramente denominado "La Muerte Negra" por los alemanes.



Los efectos de las trazadoras son los mejores hasta el momento.



El modelo de daños resulta impresionante.





o tripular como artillero el de algún otro compañero.

IL-2 Sturmovik no se limita solamente a reproducir el emblemático avión que le da nombre, aunque aparezca representado en diez de sus versiones. Puedes elegir entre un total de 32 aparatos, muchos de ellos famosos y cada uno con su propio modelo de vuelo. Otra posibilidad es asumir la posición de artillero. Además se incluyen otros 40 tipos de aviones no manejables por el usuario, pero también técnicamente muy bien representados. Otro punto digno de ser apreciado es el rigor histórico en la reproducción del aspecto de los aviones y la adecuación de sus camuflajes al entorno y la época del año.

El modelo de vuelo de cada avión es extremadamente realista, pero este hecho no debe intimidar a los pilotos virtuales novatos, ya que un sencillo menú permite desactivar muchas de las opciones más complejas. Así mismo, el modelo de daños es el más elaborado que he visto hasta la fecha. Es posible inutilizar individualmente las estructuras internas del avión, sistemas y mandos de vuelo y los daños se hacen evidentes a simple vista (hasta es posible distinguir entre los orificios de entrada y salida de los proyectiles). Así, las explosiones arrancan frecuentemente partes de la estructura externa de los aviones, mostrando el armazón y los distintos componentes internos.

Oscar a los efectos especiales

La ambientación y los efectos superan a los de cualquier otro simulador. La iluminación es una maravilla: puede incluso percibirse el reflejo del sol en la tierra de acuerdo a la latitud, las ondulaciones del agua o el brillo irisado de las capas de cirros y el halo que forman. En este sentido, los paisajes invernales están especialmente logrados, tanto, que llegan a transmitirnos una incómoda sensación de frío.

Los efectos relacionados con la meteorología son también de los mejores que hemos tenido ocasión de probar. El tiempo puede variar desde despejado a tormentoso, con visibilidad reducida por nieve, bruma, lluvia, etc. A diferencia de otros simuladores, en *IL-2* es posible jugar con las nubes, tocándolas con la punta del plano, sin que por ello se nuble toda la pantalla, sino sólo la parte del avión que se haya introducido en la nube. El sonido es igualmente espectacular. Incluye efecto doppler, sonido 3D y otras técnicas que contribuyen a una incomparable inmersión en el mundo virtual. Simplemente hay que ver y escuchar *IL-2* para darse cuenta de que es un simulador fuera de serie.



El fogonazo y el humo del Mk108 de 30 mm de este Bf.109G6 alcanzan un alto grado de realismo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Mumbo Jumbo • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

Myth III
The Wolf Age

Por G. Masnou

Tal vez no sea estrategia "seria", pero la saga *Myth* recoge una noble tradición que cuenta con seguidores tan destacados como *Ground Control*, *Z: Steel Soldiers* o *MechCommander 2*. Si los juegos son, después de todo, algo a lo que se puede jugar, ¿qué más divertido que un título de estrategia reducido a la más dinámica de las esencias?



Se hace mucho más agradable escribir un análisis cuando, como ahora, lo que quieres darle al mundo es una buena noticia.¿Os acordáis de *Myth: The Fallen Lords*? ¿No? Pues fue un juego soberbio, de los que dejan huella. Tenía combates cargados de épica, estrategia de muy alto voltaje, sangre, magia y fantasía. Utilizar el fuego, el hierro y los poderes ocultos para destruir el Mal era una gozada desde la primera pantalla a la última. La mecánica de juego era relojería suiza, pero es que el guión no se quedaba atrás en absoluto. Aunque el argumento no suele tener mucha importancia en juegos de este tipo, los creadores de *The Fallen Lords* se las arreglaron para que estuviésemos orgullosos de formar parte del ejército del Bien.

Las mejoras de rigor

Teniendo en cuenta que el primer *Myth* se publicó a mediados de 1997, sería casi un crimen que *The Wolf Age* no ofreciese sustanciales mejoras técnicas. Como casi todo en esta vida, *Myth III* entra, en primer lugar, por los ojos. Excelentes gráficos, superior resolución, asombrosos efectos de luz (a pesar de tratarse de un juego de estrategia), misiones variadas, nuevas unidades... Un juego de impacto indiscutible.

Pese a que existe un guión común, cada misión es una historia en sí misma. Todas ellas incluyen lo que siempre podemos esperar de *Myth*: carnicerías, escenarios sinuosos, diversidad, colorido... *The Wolf Age* vuelve a encontrar su fuente de inspiración en la literatura de Tolkien, y todo, desde la elegante interfaz a la épica voz del narrador pasando por la ambientación gótica, contribuye a una completa



El mundo de *Myth* está plagado de criaturas fantásticas, bestias horribles y héroes inquebrantables.

inmersión en el mundo de la mitología anglosajona y nórdica.

Ser el comandante supremo del ejército del Bien no resulta difícil. Basta con algo de destreza en el manejo del ratón y sus dos botones, combinado en ocasiones con el uso de las teclas con que se dan órdenes directas a las formaciones. Los habituados al universo *Myth* se encontrarán como Pedro por su casa y a los neófitos les bastará con completar el magnifico tutorial que incluye el juego. Pulsando sobre los iconos que aparecen en la parte inferior y superior de la pantalla, tienes acceso a los distintos tipos de formaciones. Hacer que tus unidades se agrupen, se retiren o recojan objetos abandonados en el campo de batalla es una simple cuestión de ir situando el cursor y pulsar.

También dispones de un diminuto mapa que indica tu posición y la de las tropas rivales, así como el lugar en que se encuentra el objetivo. Uno de los aspectos más agradables de usar en *The Wolf Age* son las destrezas especiales de cada una de tus unidades. Por ejemplo, los Avatara disponen del hechizo de Sueño Disperso, una especie de bola de energía que arrasa literalmente con formaciones enteras de enemigos. Por desgracia, el uso de estas habilidades es muy limitado, con lo que debes reservarlas para momentos puntales.

Persevera y vencerás

Las misiones en *Myth III* son sucesivas y hay que superarlas en el orden establecido. Se trata de sobrevivir, de ser el último que queda sobre el escenario, aunque sea con una simple unidad. La partida puede grabarse en cualquier momento, pero eso no quita que debas prestar mucha atención a todo lo que te rodea y ser todo lo cauto y perseverante que puedas.

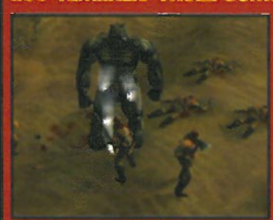
Se trata de sobrevivir, de ser el último sobre el escenario, aunque sea con una simple unidad

Otra novedad agradable es la manera en que se integran en esta historia los puzzles que debes ir solucionando. Otros títulos echan mano de este recurso para maquillar algo su tediosa fórmula de juego, pero en *Myth III* los puzzles complementan la acción y resultan extraordinariamente divertidos. Tomemos como ejemplo la misión numero seis, The Forgotten Lands. El objetivo consiste en entrar en la cripta de un

MOMENTOS CUMBRE

***Myth III* es un juego de instantes y de sensaciones. Aquí tienes cuatro de los momentos que más nos han hecho disfrutar.**

LOS TEMIBLES TROLL COMO ENEMIGOS



Jamás has visto tanta desigualdad en una lucha cuerpo a cuerpo. Lo mejor en los combates contra estos poderosos seres es evitar el combate cuerpo a cuerpo y utilizar hechizos o flechas para mantener las distancias.

OVEJAS DESCARRIADAS



Los civiles serán un estorbo, pero necesitas sus servicios tarde o temprano. Los primeros pasos en *Myth III* consisten precisamente en proteger a este rebaño de ovejas sin pastor del ataque del Ejército de las Tinieblas.

LOS PULCROS HECHICEROS DE SCHOLOMANCE



Aprende a temer a estos reservados personajes. Han desarrollado unos poderes mágicos increíbles, pero al precio de sus almas. Durante la batalla, tienen la habilidad de convocar un fuego mágico que golpea frontalmente a sus enemigos.

LOS GUERREROS DE LLANCARFAN



Son la unidad de élite de las fuerzas de Llancarfan. Van armados con largas espadas de acero y escudos de torre, así que son unidades idóneas para la defensa. Cuando están en grupo pueden resultar una fuerza de ataque muy poderosa.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: X | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español | Voces: Inglés

VEREDICTO

Un nuevo clásico y, sin duda, uno de los mejores juegos de estrategia del año. En cuanto a combates en entornos de fantasía, sólo sus predecesores, *The Fallen Lords* y *Soulbringer* pueden compararse a *The Wolf Age*. La serie *Myth* vuelve a colocarse varios codos por encima de la competencia directa.

8,5

poderoso mago contando únicamente con la ayuda de cuatro héroes. La solución al problema consiste en colocar adecuadamente a cada uno de los héroes sobre los cuatro círculos que hay esparcidos por el mapa. Si realizas la operación correctamente, la cripta se abre. Es lógico, tiene razón de ser dentro de la historia y resulta divertido.

El compañero casi perfecto

Mi primera reacción ante este juego fue postrarme de rodillas. Pero superada la fascinación inicial, fui capaz de empezar a tomármelo con actitud algo más crítica y buscarle defectos. Y sí, los tiene, no es el juego perfecto. De entrada, reconozco que su fórmula (que a mí, personalmente, me encanta) puede parecer algo limitada a los estrategas más sesudos. No hay recolección de recursos y algunas de las secciones siguen patrones de juego propios del género de aventuras. Entre los defectos objetivos, destaca uno que cada día es más común: pide un PC de altas prestaciones para mantener una cantidad de imágenes por segundo tolerable. Para impresionar a familia y conocidos puedes utilizar los modos en alta resolución, aunque jugar, lo que se dice jugar, es algo que sólo puede hacerse si tienes en casa un Pentium III 500.

Otro defecto también tradicional: las voces están en inglés y los textos de pantalla han sido traducidos a algo que a ratos se parece al español. Para colmo, a los traductores se les ha colado algún menú en inglés e incluso ¡en italiano! No es que me extrañe del todo, pero este juego no merecía semejante chapuza.

Por los demás, nada que objetar. Si sospechas siquiera que tus gustos personales pueden coincidir con los míos, cómpratelo ya. Ahora. Cuanto antes. Cierto es que se basa en retales de otros juegos y que, comparado con otros títulos, puede parecer estrategia más bien elemental, pero en horas de diversión por centímetro cuadrado, supera a la mayoría de títulos "serios" aparecidos en el último semestre.



En Myth III no todo son batallas sin sentido. También hay tiempo para los puzzles.



La guerra es así de dura. Ningún escrúpulo va a ahorrarte el derramamiento de sangre.



La campaña individual es un simple preludio de lo que te espera en la Red.



Los Ogros son mayores que los hombres, pero se quedan pequeños al lado de los Troll.



Los equipos de demolición disfrutan como enanos haciendo pedazos a sus enemigos.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Liquid Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

BATTLE

Por J. Font

Los juegos de estrategia actuales están divididos en dos facciones irreconciliables. Por un lado, los mastodontes de la gestión, juegos en que debes construir ejércitos inmensos y controlar incluso el nombre de pila de tus subordinados. Otros juegos, en cambio, se refugian en el dinamismo de la fórmula *C&C*: unidades que brotan como champiñones y se atacan y destruyen a velocidad de vértigo. Es el caso de *Battle Realms*.

REALMS

Ed del Castillo, el responsable último de este juego, se ha forjado en la escuela *Command & Conquer*, así que es lógico que haya apostado por un juego de estructura simple pero ágil y dinámico, un juego trepidante, con muy buenos gráficos y efectos de nota, ambientado en el Japón feudal.

Se trata de crear un ejército a la velocidad del rayo y lanzarlo al ataque. El juego recuerda un tanto a *Starcraft* en su apuesta por cuatro clanes con diferencias más que evidentes entre ellos y un amplio ramillete de unidades específicas. Existen 50 tipos distintos, y entre ellos se han incluido 18 unidades singulares (héroes) que disponen de habilidades especiales y una fortaleza y eficacia mayores que el resto de mortales.

Se han establecido límites tanto en los recursos que puedes almacenar como en el número de unidades de que dispones. Los recursos son el arroz y el agua, que sirven para crear nuevos campesinos, aunque también conviene utilizar parte del agua para regar los campos de arroz y acelerar su producción. Puedes utilizar a los campesinos en la recolección, la construcción de nuevos edificios o enviarlos a uno de los edificios de adiestramiento militar para convertirlos en lanceros, arqueros o lo que sea. Tardan lo suyo en completar su entrenamiento (sobre todo si pretendes que adquieran habilidades especiales) y eso supone tiempo que le das al enemigo para que tome la iniciativa y te coja con la ropa interior en la mano. La IA de tus rivales es muy agresiva: se lanzan sobre ti como toros atraídos por un capote rojo.

Las desventuras de Kenji

La campaña individual tiene como protagonista a un tal Kenji, un guerrero que vuelve a casa tras siete años de ausencia dispuesto a resucitar el clan del Dragón, liderado tiempo atrás por su padre. Su principal enemigo es el clan de la Serpiente, pero no tardará en entrar en conflicto con todos los demás.

Se trata de una única campaña dinámica dividida en 14 misiones. Entre una y otra, asistes a una serie de animaciones que permiten seguir la historia. Luego accedes a un mapa dividido en provincias y, desde él, decides cuál va a ser el siguiente paso. Aunque también puedes jugar misiones aisla-

La microgestión de las unidades en combate es todo un arte que cuesta dominar.


Ojo con las zonas boscosas, son una fuente continua de peligros.


Si quieres caballería, tienes que domar los caballos.


Las habilidades mágicas también están presentes en el juego.

as, la campaña, con pocas misiones y objetivos por lo general poco creativos (suele tratarse de eliminar a todos tus enemigos, incluidas las unidades aisladas que se escondan), sabe a bastante poco.

Al contrario de lo que ocurre en los juegos de estrategia masiva, *Battle Realms* da importancia a la gestión individualizada de las unidades de combate para sacarles el máximo partido. Además, durante la lucha, acumulas puntos de Ying o de Yang para mejorarlas. Según a qué dediques estos puntos, puedes hacer que parte de tu ejército adquiera cualidades especiales que resultan muy útiles en determinadas fases del juego.

No se trata de una tarea fácil, ya que la interfaz cuenta con alguna que otra laguna en este aspecto: aunque las unidades son grandes, seleccionarlas directamente en el escenario, y más en pleno combate, no es fácil, ya que su campo de selección no se limita a su contorno. La mejor opción es seleccionar a bulto y utilizar la barra de la interfaz, en la que aparecen la imagen y los iconos de habilidades de la unidad seleccionada. Los errores en la selección suelen costarte algo de estamina (la energía de tus unidades), aunque eso es un problema menor, ya que tanto ésta como la salud se regeneran automáticamente.

En ocasiones te sientes como el espectador privilegiado de una película del prolífico Jackie Chang

Salud y eficacia

Has oído bien: tus muchachos recuperan sus niveles de salud en cuanto descansan. Pero eso no los convierte en inmortales. A medida que baja su salud y estamina, se vuelven menos efectivos e incluso se mueven más despacio. No sirve de mucho intentar retirarlos, ya que tardan muchísimo en ponerse a salvo, sobre todo si la orografía del terreno no es favorable.

Desplazarse por los escenarios suele suponer una tarea lenta, sobre todo por el efecto que las distintas superficies tienen sobre los movimientos de las unidades. El diseño de los mapas es, además, un tanto laberíntico. Con frecuencia te ves obligado a dar rodeos para alcanzar posiciones elevadas y eso te expone a emboscadas, en especial si debes cruzar algún bosque (los árboles son un excelente camuflaje para las unidades).

Otra fuente de peligros es lo que sus creadores denominan Living Resource System (Sistema Vivo de Recursos). ¿En

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — +13

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma — Textos de pantalla: Español — Voces: Español

VEREDICTO

En cuanto a dinamismo y diversión pura, *Battle Realms* tiene pocos rivales en el género. Su talón de Aquiles es que sólo incluye una campaña, y no excesivamente completa, pero resulta divertido incluso en misiones aisladas y seguro que le va estupendamente en Internet.

8

CLAVES NO TAN OCULTAS

Las unidades de que dispondrás son pocas, así que acostúmbrate a sacarles el máximo partido. He aquí algunas claves para no sucumbir a las primeras de cambio.



Utiliza unidades de largo alcance para divisar al enemigo lo antes posible y ser el primero en atacar. Protégelas con unidades habituadas al cuerpo a cuerpo y, si el enemigo rompe tu línea de contención, retírate lo antes posible.

Los campesinos pueden ser quienes definan el signo de la batalla. Construye torres de vigilancia para prevenir ataques y, en caso de necesidad, haz que ellos también combatan. Cuatro golpes de hoz pueden ser lo que necesitas.





Nunca persigas con todo el ejército al enemigo que se retira. Desproteger la base puede suponer que cuatro desarrapados te ataquen por la retaguardia y pierdas la partida. Sin defensas estáticas, los poblados resultan muy vulnerables.

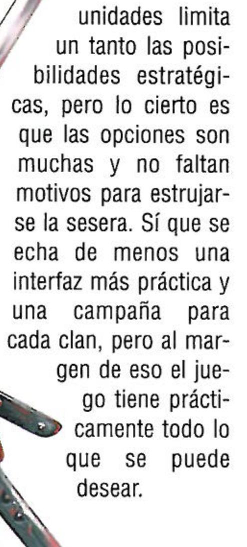
qué consiste? Pues en que, por ejemplo, el arroz crezca cuando lo riegues y los bosques estén llenos de fauna salvaje que a veces delata tu presencia (los pájaros) y otras se te merienda pura y simplemente. O sea, que te sentirás como una Caperucita acechada por lobos cada vez que cruces uno de estos fértiles escenarios naturales.

Lujo tridimensional

La microgestión de las unidades en combate sería casi imposible si tuvieran el tamaño de lentejas en un puchero, así que han sido representadas con un tamaño considerable. Y en 3D, a pesar de que el juego utiliza una vista isométrica en la que sólo puede variar un poco el grado de inclinación de la cámara.

Se trata de escenarios con excelentes texturas y en los que fácilmente quedas fascinado por los movimientos de las unidades. Una vez en combate, ves cómo llevan a cabo todo tipo de combos o cómo los arqueros reparten patadas cuando el enemigo se acerca más de la cuenta. En ocasiones te sientes como el espectador privilegiado de una película de Bruce Lee o del incombustible Jackie Chang.

Los sonidos también juegan un papel importante, ya que con frecuencia te permiten intuir dónde está la batalla o por qué lado se aproxima el enemigo. En definitiva, que *Battle Realms* es un juego muy dinámico y muy, pero que muy divertido. Tal vez seas de los que piensan que la escasez de unidades limita un tanto las posibilidades estratégicas, pero lo cierto es que las opciones son muchas y no faltan motivos para estrujarse la sesera. Sí que se echa de menos una interfaz más práctica y una campaña para cada clan, pero al margen de eso el juego tiene prácticamente todo lo que se puede desear.





Es importante tener en cuenta la orografía del escenario. Apostar arqueros en las alturas suele ser una buena idea.

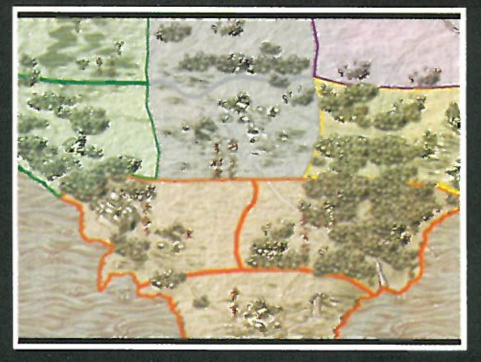
Los escenarios son variados e incluyen desde auténticos vergeles a zonas tan áridas que no crecería ni una zanahoria.



Los ataques se suceden a velocidad de vértigo.

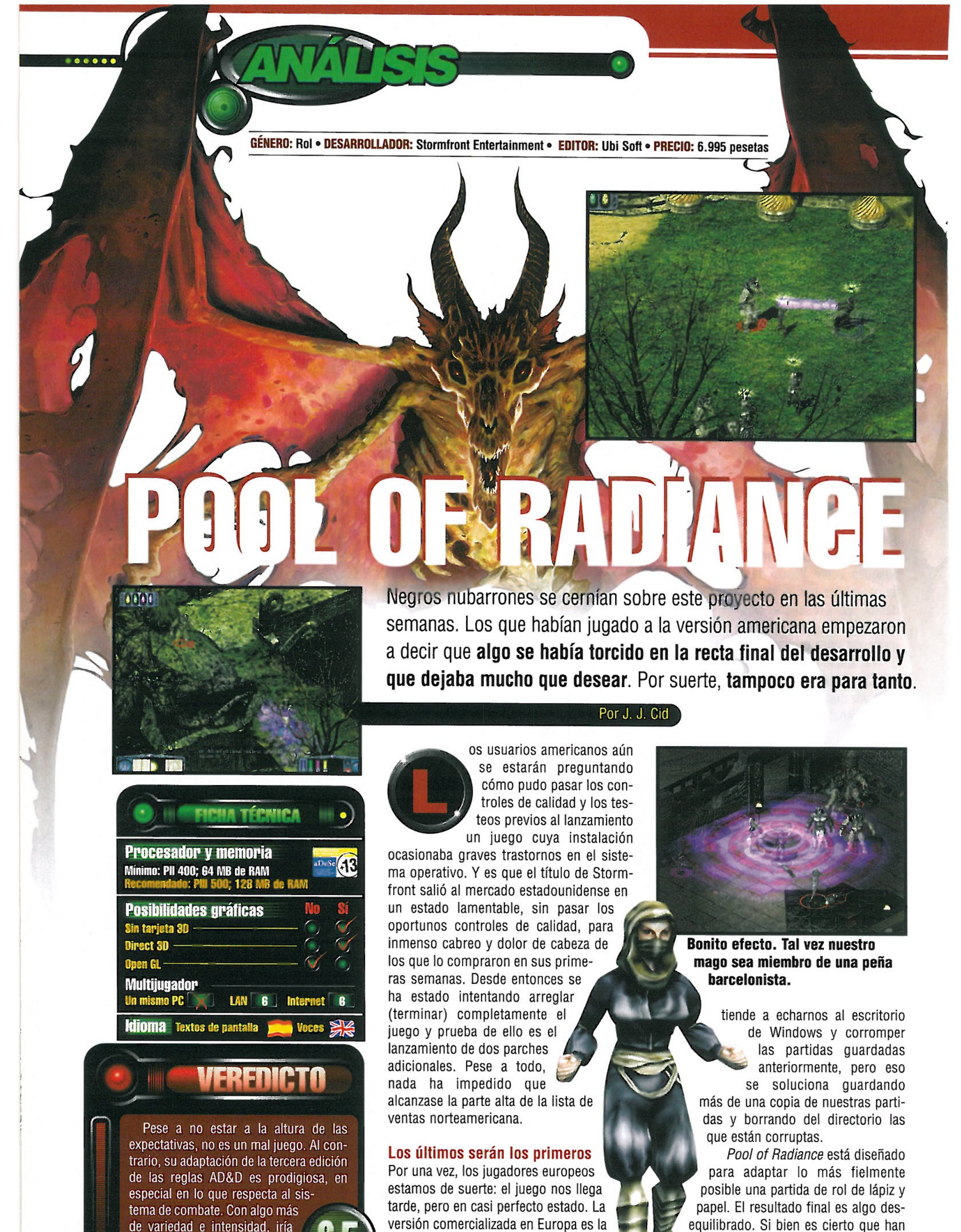


Los héroes te posibilitan mejorar temporalmente a tus huestes.



El mapa de la misión está dividido en provincias. Tú eliges el siguiente objetivo.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Stormfront Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 pesetas



POOL OF RADIANCE

Negros nubarrones se cernían sobre este proyecto en las últimas semanas. Los que habían jugado a la versión americana empezaron a decir que **algo se había torcido en la recta final del desarrollo y que dejaba mucho que desear**. Por suerte, **tampoco era para tanto**.

Por J. J. Cid

Los usuarios americanos aún se estarán preguntando cómo pudo pasar los controles de calidad y los testeos previos al lanzamiento un juego cuya instalación ocasionaba graves trastornos en el sistema operativo. Y es que el título de Stormfront salió al mercado estadounidense en un estado lamentable, sin pasar los oportunos controles de calidad, para inmenso cabreo y dolor de cabeza de los que lo compraron en sus primeras semanas. Desde entonces se ha estado intentando arreglar (terminar) completamente el juego y prueba de ello es el lanzamiento de dos parches adicionales. Pese a todo, nada ha impedido que alcanzase la parte alta de la lista de ventas norteamericana.

Los últimos serán los primeros

Por una vez, los jugadores europeos estamos de suerte: el juego nos llega tarde, pero en casi perfecto estado. La versión comercializada en Europa es la 1.2, que corrige la mayoría de los problemas del juego original. El juego aún tiende a echarnos al escritorio de Windows y corromper las partidas guardadas anteriormente, pero eso se soluciona guardando más de una copia de nuestras partidas y borrando del directorio las que están corruptas.

Pool of Radiance está diseñado para adaptar lo más fielmente posible una partida de rol de lápiz y papel. El resultado final es algo desequilibrado. Si bien es cierto que han alcanzado el objetivo buscado, la experiencia de juego no es todo lo

Bonito efecto. Tal vez nuestro mago sea miembro de una peña barcelonista.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 6 · Internet: 6

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Pese a no estar a la altura de las expectativas, no es un mal juego. Al contrario, su adaptación de la tercera edición de las reglas AD&D es prodigiosa, en especial en lo que respecta al sistema de combate. Con algo más de variedad e intensidad, iría para nota.

6,5


Podremos manejar al grupo en conjunto o seleccionando los personajes de forma individual.



satisfactoria que cabría esperarse, ya que se centra en una sucesión de combates perfectamente desarrollados pero con un argumento previsible. Casi todas las situaciones se resuelven espada en mano.

Combates y más combates

Pese a todo, no se trata de un mal juego. Al contrario, hace gala de numerosas cualidades y sorprende desde el primer momento por la calidad de su apartado técnico. Los chicos de Stormfront han logrado crear un entorno visualmente agradable que en ocasiones logra representar efectos mágicos muy sorprendentes. Gracias a nuestras tarjetas aceleradoras, el entorno y los personajes ofrecen un aspecto inusual en títulos de este género. Los juegos de luces y sombras dinámicas y los efectos de partículas están a la orden del día manifestándose exacerbadamente cuando se representa algún elemento mágico. Quizás el apartado más flojo sea el sonoro. Los efectos de sonido simplemente cumplen con su cometido y la música es repetitiva y tiende a poner a prueba nuestra paciencia.

El juego está diseñado con el acento puesto en el rol de combate: masacrar enemigos y ganar experiencia

Además, la adaptación de las reglas D&D al formato digital es poco menos que perfecta. En todo momento estaremos informados de lo que sucede y de por qué está sucediendo. En la parte inferior de la pantalla nos van apareciendo mensajes informativos que evitarán que nos sintamos "timados" en situaciones comprometidas. Incluso en algunos momentos aparecerán mensajes del Master virtual para informarnos de situaciones especiales.

La creación y progresión de nuestros personajes es fiel al sistema adaptado y, al mismo tiempo, bastante flexible. Puede parecer un sacrilegio, pero podemos incluso crear magos tan hábiles con la espada como con las artes arcanas. Y hablando de evolución de personajes, en este título sentiremos el tremendo esfuerzo que supone subir de nivel en una partida de rol. Los puntos de experiencia se reparten con cuentagotas y el hecho de subir de nivel ya de por sí supone un logro considerable.

Formación de combate

Pero el punto fuerte de *Pool of Radiance* es sin duda la representación de los combates. Para muchos el sistema elegido puede resultar lento y poco dinámico, pero representa fielmente los combates del rol de lápiz y papel. Los personajes disponen de un tiempo de reacción para ejecutar sus movimientos, pero el resto de la acción se desarrolla en un pausado sistema de turnos. Las posibilidades que ofrecen las reglas D&D crean situaciones llenas de tensión. Quizás lo más pesado de todo sea el hecho de tener que navegar por los diferentes menús de acción de los personajes, pero esto es fácilmente solucionable con unas cuantas teclas de acceso rápido.


Puedes elegir el escudo que quieras, pero será mejor que no le pongas una armadura pesada a tu mago.

Si además de este notable sistema de combates tuviésemos misiones con objetivos interesantes, acertijos en situaciones claves y decisiones que variasen el rumbo de los acontecimientos, estaríamos hablando del juego de rol del año. Por desgracia, no es así. El juego está diseñado con el acento puesto en el rol de combate, se trata de masacrar enemigos y acumular puntos de experiencia. Un fórmula entretenida pero sin duda un tanto limitada.

EL GRUPO PERFECTO

Cada uno puede tener sus propias teorías, pero los entrenadores virtuales de *Game Live* apostamos por la siguiente alineación.



UN GUERRERO
¿Qué sería de nosotros sin algo de fuerza bruta? Servirá de parapeto a los más débiles.



UN LADRÓN O PÍCARO
Puede incluso ser quien lidere el grupo, ya que encontraremos puertas cerradas con mucha frecuencia.



UN CLÉRIGO
Imprescindible para realizar curas y primeros auxilios y exorcizar a los no muertos. Equípale con armas de distancia.



UN MAGO
Empezará siendo un estorbo, pero acabará resultando muy útil, sobre todo si evitas que entre en combate.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Monolith • EDITOR: Sierra/Vivendi Universal • PRECIO: 7.995 Pesetas

Tras una primera demo algo vulgar y otra del modo multijugador con más *bugs* que la primera edición de Windows 98, no había demasiadas esperanzas depositadas en él. Unos minutos con la versión final han bastado para echar atrás mis prejuicios.

Por J. Ripoll

Aliens versus Predator 2

Sensaciones. Eso es lo que todos buscamos cuando vamos al cine, nos ponemos a leer o instalamos un nuevo juego. Eso que tan fácil es de escribir, resulta extremadamente difícil de generar. Y más cuando hablamos de videojuegos, en los que la obsesión tecnológica suele devorar todo lo demás. Pero un buen día, sin hacer apenas ruido, se presenta un título enorme, un juego que demuestra que es posible aportar novedades e incluso suscitar emociones en un género en el que todo parecía dicho.

Ésa fue una de las principales virtudes del primer *AvP*. De la mano de cada especie, disfrutabas de una aventura totalmente nueva. Con los marines pasabas miedo, el Depredador te daba la impunidad de quien tiene un camuflaje perfecto y una fuerza incomparable, mientras que el Alien... Bueno, ése era uno de los problemas: jugar con los Aliens requería una caja de biodramina. Pero guárdatelas, porque ahora ya no hacen falta. En esta secuela se ha suprimido la visión de "ojo de pez", no caminan tan deprisa y, aunque trepar paredes sea algo confuso, las mejoras en el control han convertido a los deformes alienígenas en una especie tan jugable como cualquiera otra.

El encanto de la novedad

Aunque por momentos sea obligado regresar a los tópicos de siempre, como los pasillos eternos o las luces que se apagan, ahora gran parte de la aventura transcurre en espacios abiertos gracias a la nueva versión 2.5 del motor gráfico Lithtech. En ellos se pueden ver enormes naves atravesando un cielo que siempre amenaza tormenta sin que la relación de *frames* por segundo alcance niveles dramáticos. Es la fase de los marines donde mejor se explotan estas nuevas posibilidades. Los primeros niveles son la carta de presentación ideal para recordar al mundo que

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM
+18

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 16 · Internet 16

Idioma Textos de pantalla  Voces

VEREDICTO

Una secuela que consigue reverdecer los laureles del original. Puedes contar con más de una docena de sustos, una campaña que ofrece largas horas de diversión y un modo multijugador excelente que va a darle larga vida. No lo dudes: una de las sorpresas agradables del año.

8


El monitor se mancha de sangre cuando descuartizas a un pobre soldadito.

no sólo de motores de *Quake III* o *Unreal Tournament* puede alimentarse la industria.

De la mano de los soldados, *Aliens versus Predator 2* vive sus mejores momentos. Apoyado en un acabado sonoro impecable, con un arsenal renovado en el que (ahora sí) todas las armas son útiles y con opciones como hackear ordenadores, no queda margen para el aburrimiento. El interés ya no se centra únicamente en los sustos que puedas llevarte por la aparición de un alien de cualquier rincón oscuro, sino en la calidad de una trama que por sí sola ya hace recomendable la compra de este juego. Nunca se transmite la sensación de estar jugando a misiones sueltas, sino a capítulos de una historia que, eso sí, es deudora de *Half-Life*.

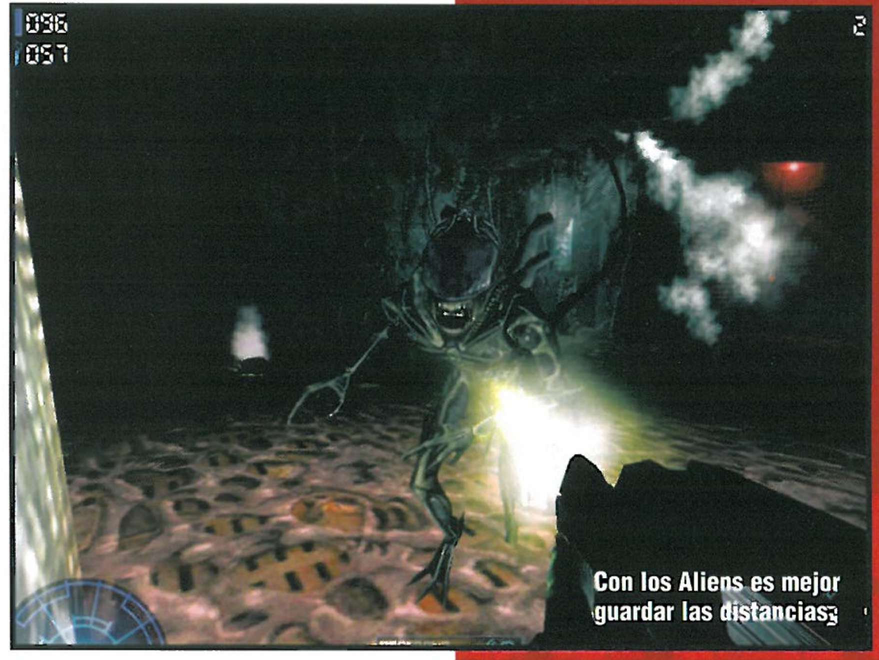
El fin es el principio

Por desgracia, jugar con el Depredador no resulta tan satisfactorio. Se trata de la parte más irregular del juego, la única que se queda por detrás de lo ofrecido por el original. La discutible IA de los soldados y el pobre diseño de niveles hacen que estas misiones tengan menos peligro que una excursión con el colegio. Las alarmas se pueden evitar fácilmente, las ametralladoras enemigas apenas te causan rasguños y el camuflaje hace el resto.

A ello hay que añadirle un componente de plataformas que no acaba de funcionar y un primer planeta de irritante estética que obliga a quien lo ve a ponerse unas cuantas gotas de colirio. En fin, una fase que no llega a aburrir pero sí deja la sensación de lo que pudo haber sido y no fue.

Menos mal que pronto acude al rescate la tercera raza, los Aliens. Empiezas como un renacuajo que necesita un cuerpo huésped para alimentarse, pero la búsqueda debe ser silenciosa, ya que rápidamente puedes acabar como una mancha de ácido con un par de balas.

A medida que vas creciendo, vas perdiendo el miedo a los soldados gracias a tus garras y cola. Además, los humanos y demás mamíferos sirven de alimento revitalizador en caso de que andes mal de salud. Dicho así parece fácil, pero te aseguro que no lo es. Los lanzallamas, pese a no ser tan atractivos como los de *Return to Castle Wolfenstein*, son muy efectivos, y uno acaba con complejo de alien a la brasa si no aprende a atacar por sorpresa.



Con los Aliens es mejor guardar las distancias

Superior no sólo al original, sino a la inmensa mayoría de los arcade en primera persona de este año

Trofeos y extras

La campaña individual acaba por representar una pequeña parte de lo que ofrece el juego, ya que su gran baza está en el modo multijugador, bastante mejor que el del original. Prueba de ello es que ha sido admitido como juego oficial de la próxima CPL, el prestigioso torneo *on line* organizado por GameSpot y dotado con 60.000 dólares en premios. Hay seis modos de juego, entre los que destaca el *Evac*, en el que un equipo debe abandonar una zona en un tiempo determinado y el otro debe impedírselo. Algo así como el *Assault* de *Unreal Tournament*, pero con tres razas en juego.

Y todo esto es el comienzo, porque con el lanzamiento del Software Developer Kit anunciado para la primera semana de diciembre, puede esperarse una auténtica avalancha de *mods* y niveles adicionales. A la joya de Monolith le queda un brillante camino por recorrer, y apuesto a que lo recorre en compañía de una numerosa comunidad de jugadores.


Ataque desde el aire, la especialidad de los Aliens.


Los modos de visión del Depredador resultan muy espectaculares.


El planeta del Depredador presenta una combinación de colores que haría las delicias de Paco Clavel.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Ensemble Studios • EDITOR: Electronic Arts/LucasArts • PRECIO: 6.990 Pesetas



Star Wars GALACTIC BATTLEGROUNDS

Alguna vez tenía que ser la buena: LucasArts llevaba años intentado recrear de forma convincente el universo *Star Wars* en un juego de estrategia en tiempo real. Esta vez han optado por tomar un atajo, y es eso lo que ha permitido que, esta vez sí, Darth Vader no se asfixie antes de llegar a la meta.

Por S. Sánchez

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Es casi idéntico a *Age of Empires 2* y tal vez te parezca un poco caro teniendo en cuenta que es más de lo mismo. Pero como adaptación es muy buena, tiene unos gráficos aceptables y se ha resuelto bastante bien la conversión a un escenario futurista. Y todo ello con unos requisitos muy bajos.

7,5

Con *Star Wars: Galactic Battlegrounds,* LucasArts ha pretendido trasladar la fórmula de juego de *Age of Empires 2* a un entorno basado en la saga galáctica. Y se lo han tomado tan al pie de la letra que, por momentos, el juego parece un mod de *AoE 2*. Eso sí, uno de los mods mejor trabajados que hemos visto hasta ahora. Como el título en que se inspira, *SWGB* se basa en la recolección y gestión de recursos en tiempo real, la creación de un ejército y el desarrollo de mejoras tecnológicas.

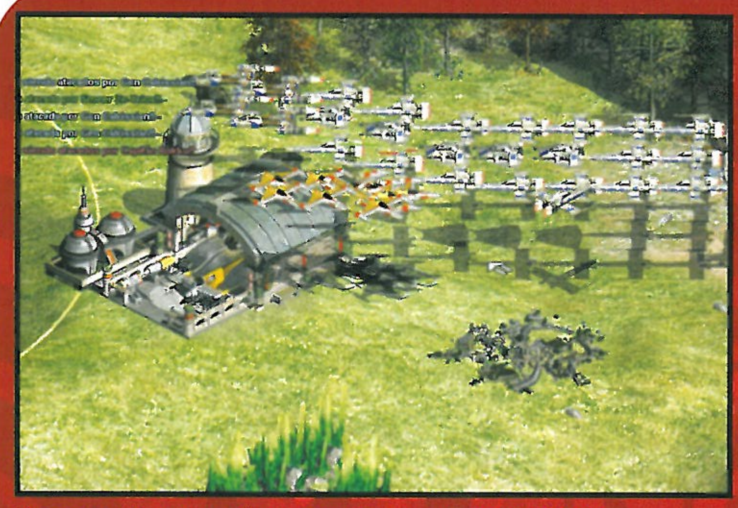
Aunque la interfaz sea idéntica a la de *AoE 2*, se respira *Star Wars* por los cuatro costados desde el principio. A ello contribuye la célebre sintonía de John Williams, que suena de fondo mientras echamos un vistazo al núcleo del juego, seis campañas independientes y de dificultad progresiva. La primera sirve de tutorial y tiene a los wookies como protagonistas.

En el resto de campañas aparecen razas o facciones que se han podido ver en las películas de *Star Wars*, desde la Federación de Comercio o el pueblo de Naboo a los Gungans, el Imperio o la Alianza Rebelde. Muchas de las unidades que aparecen en *SWGB* son conversiones de las de *Age of Empires 2*. La principal diferencia es que, al tratarse de un juego de ambientación futurista, casi todas disparan a distancia con armas láser y muchas de ellas pueden pilotar vehículos.

La inclusión de naves ha hecho necesario introducir estructuras antiaéreas y unidades tierra-aire. Todas las unidades tienen un aspecto impecable y seguro que algunas suponen una agradable sorpresa para los incondicionales de *Star Wars*, como una facción wookie de pintoresco aspecto con un árbol tecnológico muy completo.

Con o sin la Fuerza

La pregunta del trillón de euros era si se podría o no controlar a los caballeros Jedi. Y sí, se puede, y no sólo en el bando rebelde, ya que esta poderosa unidad es el equivalente a los monjes de *AoE 2*. Pese a sus extraordinarias cualidades, los Jedi no son inmortales. Todas las facciones dis-



Esto es el fin. No habíamos previsto una invasión aérea.



Los Gungans se sienten como pez en el agua en Naboo.

Por fin puedes controlar a las poderosas unidades Jedi en un juego de estrategia en tiempo real

ponen de cazadores de recompensas especializados en la caza y captura tanto de estas unidades como de su equivalente en el bando imperial, los malvados Sith. Y por si querías más atmósfera *Star Wars*, aquí están (todos en papeles estelares) personajes tan populares como Darth Vader, Chewbacca o Luke Skywalker. Su función es la equivalente a la de los héroes de *AoE 2*, así que puedes controlarlos de forma indirecta. Además, si te dedicas a crear tus propias misiones con el editor que incluye el juego, tendrás a tu disposición personajes míticos como el maestro Yoda, al que puedes convertir en conductor de las historias que vayas creando.

El modo multijugador fue una de las grandes bazas de *AoE 2* y posiblemente volverá a serlo en *SWGB*. Hasta un total de ocho jugadores pueden enfrentarse formando equipos o alianzas con total libertad. El límite de unidades por bando alcanza los 200. Aunque puedes jugar con siete oponentes controlados por el ordenador, es más que recomendable contar con algún amigo, no sea que acedas a uno de los niveles de dificultad superiores y te pase como a mí, que fui traicionado a la primera de cambio por aquellos que en teoría eran mis aliados.



Las tropas Wookie ya están listas para entrar en combate.

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

Las diferentes facciones en liza están muy bien equilibradas, cosa que asegura partidas apasionantes.

FEDERACIÓN DE COMERCIO

Sus unidades de combate son robots que no necesitan refugios. Por el contrario, sus trabajadores son mucho más lentos que los del resto de civilizaciones, con lo cual deben proveerse deprisa de estructuras defensivas.

GUNGANS

Esta raza anfibia es precisamente en el agua donde destaca sobre las demás. Sus vehículos submarinos son casi indetectables. Además, disponen de la gran ventaja de poder construir refugios en el agua.

REALENGO NABOO

Pacifistas irredentos que, en consecuencia, no disponen de las unidades militares más potentes. Para compensar, sus trabajadores son muy eficientes cuando han de recolectar minerales.

WOOKIES

Gracias a este juego hemos descubierto que los Wookies, además de una fuerza de infantería muy potente, tienen científicos capaces de construir algunas de las mejores naves de *SWGB*.

ALIANZA REBELDE

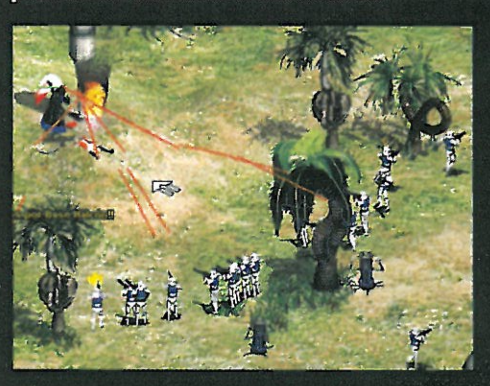
Una de las facciones más equilibradas. Sus trabajadores son bastante rápidos y disponen de una notable fuerza aérea. Los Jedi son su mejor unidad terrestre, aunque hay que saber cómo utilizarlos.

IMPERIO GALÁCTICO

Las unidades mecánicas son la base de sus fuerzas. Su árbol tecnológico es uno de los mejores, con los temibles AT-AT en su última fase. Por si fuera poco, cuentan con los Sith, caballeros Jedi atraídos por el Lado Oscuro.

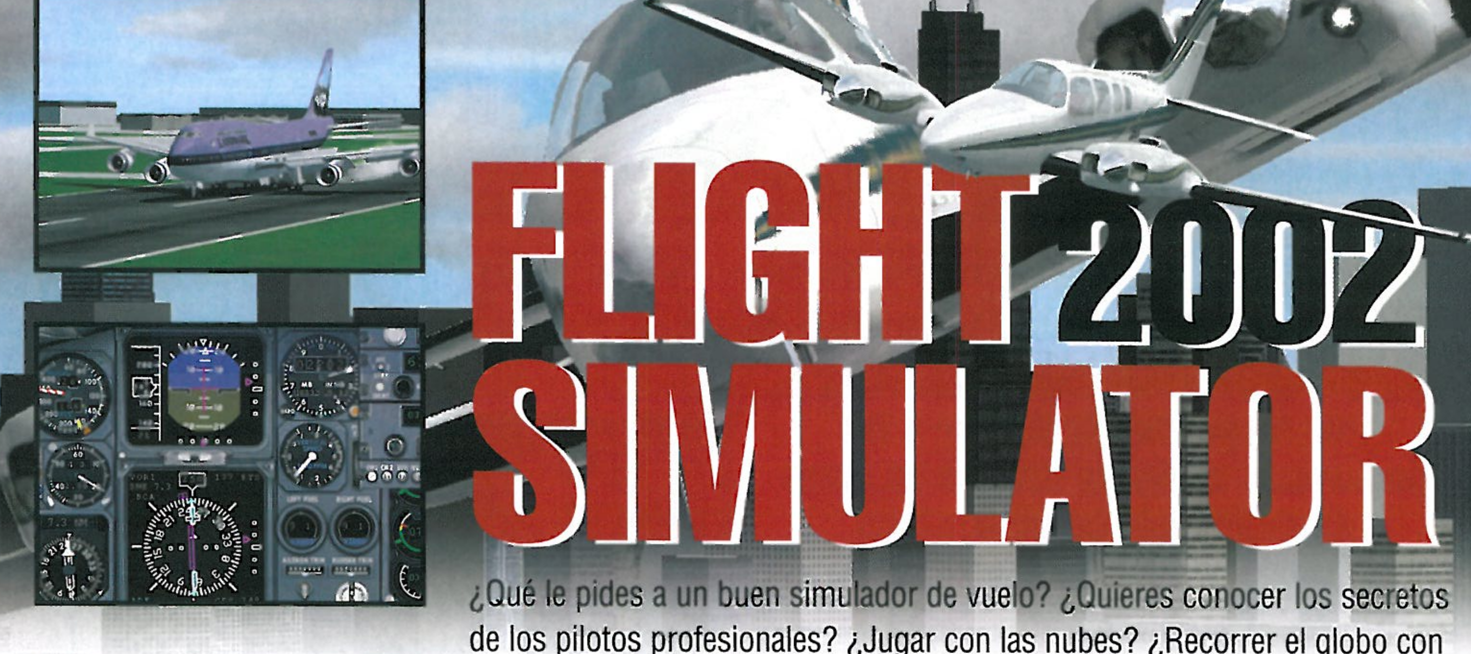


Qui-Gon Jinn ha llegado justo a tiempo para echar una mano a sus aliados.



Darth Vader en persona lidera la expansión del Imperio.

GÉNERO: Simulador de vuelo • DESARROLLADOR: Microsoft • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 9.990 Pesetas



FLIGHT SIMULATOR 2002

¿Qué le pides a un buen simulador de vuelo? ¿Quieres conocer los secretos de los pilotos profesionales? ¿Jugar con las nubes? ¿Recorrer el globo con las alas desplegadas, de aeropuerto en aeropuerto? ¿Soltarte el pelo a gravedad cero como la acróbata Patty Wagstaff? Pues no dudes que **todo esto (y mucho más) puede hacerse con *Flight* Simulator *2002*.**

Por M. A. "Gadget" González

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 16 | Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: Español | Voces: Inglés

VEREDICTO

Bellos paisajes, nuevos aviones, interfaz mejorada, meteorología realista, mejores prestaciones y más de 17.000 aeropuertos y localizaciones a lo largo y ancho del globo. Tras 20 años siendo el simulador más vendido, *FS 2002* sigue siendo el rey en su género y se aproxima a la perfección.

8,5

Nunca he sido un fan del tipo de simuladores de vuelo en los que toda la diversión consiste en trasladarse de A hasta B, sin nada más que hacer que admirar las vistas. Por eso mi entusiasmo a la hora de abordar esta nueva edición de *Flight Simulator* era más bien limitado. La primera sorpresa me la llevé al comprobar que *FS 2002 Professional Edition*, la versión más completa, supone una instalación de 1,86 GB, repartidos en 22.238 archivos. Semejante despliegue hacía pensar en algo grande, o al menos algo diferente a lo que venía ofreciéndonos en años anteriores el simulador más vendido de todos los tiempos.



Una vez instalado, asistimos a un breve tutorial multimedia sobre el funcionamiento básico de los comandos del simulador y del significado de los instrumentos principales. Lo presentan John y Martha King, productores de los cursos de vuelo en vídeo más populares en Estados Unidos. A continuación, se ofrece la posibilidad de recibir lecciones de vuelo de la mano del igualmente famoso Rod Machado, piloto de línea y autor de varios libros sobre aviación, en un programa de instrucción que ha sido mejorado en esta versión y está estructurado por niveles: Estudiante Piloto, Piloto Privado, Piloto Instrumental, Piloto Comercial y Piloto de Transporte de Línea Aérea.

Cada fase consta de varios vuelos de práctica, tras los cuales debes superar un examen práctico para conseguir un diploma. Como los diseñadores del programa saben que *FS 2002* va a ser una herramienta utilizada por muchos estudiantes de aviación, han cuidado esta faceta. Incluso se ha añadido como novedad la posibilidad de poder dar o recibir instruc-



Con 400 toneladas al despegue, el Boeing 747-400 constituye uno de los grandes desafíos del nuevo FS.

ción en red de forma interactiva con el Flight Instructor Station.



El detalle con el que se han modelado los nuevos aviones nos hace preguntarnos si no estamos ante una filmación real.

Las joyas de la corona

A primera vista, la diferencia entre *FS 2002* y las anteriores versiones se hace evidente en el sistema de menús, ahora mucho más intuitivo y agradable. Dispones de diversas opciones: vuelos de instrucción, creación de nuevos vuelos, vuelos ya preparados y vuelos multijugador en la MS Game Zone. La creación de tus propios vuelos es ahora mucho más sencilla. Seleccionas el avión, el aeropuerto de despegue, la meteorología, la fecha y la hora. Además se puede escoger la carga de combustible para cada depósito, programar fallos de equipos o preparar un plan de vuelo automático.

Además de los aviones que ya se incluían en *FS 2000*, ahora se les añade el Boeing 747-400, la Cessna C172SP Skyhawk y Cessna C208 Caravan Amphibian en la versión estándar del programa. En la versión *FS 2002-Pro* además se incluye la Beechcraft B-58 Baron y la Cessna C208B Grand Caravan. Y eso no es todo, ya que gracias al programa FSedit puedes diseñar tus propios aviones.

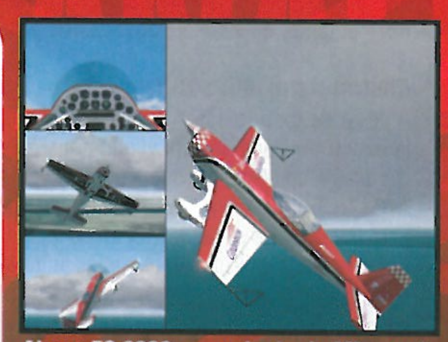
El clásico de la aviación civil incorpora excelentes novedades que refuerzan su hegemonía en el género

Los escenarios abarcan ahora la totalidad del planeta, con 17.749 aeropuertos y localizaciones basadas en la base de datos de Jeppesen, la principal compañía de información aeronáutica. Los paisajes están bellamente modelados y son continuos, sin zonas muertas. Su aspecto varía según la estación del año. La herramienta de edición 3D gMax, que forma parte del lote *FS 2002-Pro*, te permite modificar a conveniencia los escenarios o crear otros nuevos.

Las aventuras de vuelo son casi las mismas que ya se incluían en la versión anterior *FS 2000*, con la diferencia de que ahora se pueden imprimir los objetivos de las misiones y dispones de un analizador de vuelo con el que aprender de tus errores.

De París, Texas a París, Francia

De poco serviría la amplísima base de datos de aeropuertos del juego si no pudieras manejarla adecuadamente. Para ello se ha incluido una interfaz de búsqueda que localiza los aeropuertos según varios criterios, como su nombre o el de la ciudad o el país en que están. Una vez localizado el aeropuerto, puedes elegir la pista o posición del parking desde donde te interese comenzar el vuelo o incluso seleccionar la pista más adecuada en función del viento.



Al ser *FS 2002* un producto de Microsoft, la integración con Windows es total.

Todos los aeropuertos están reproducidos al detalle y la posición de sus instalaciones coincide con las coordenadas de sus modelos reales. Sin embargo, salvo en casos puntuales (Nueva York, Chicago, Londres...), los diseños de los aeropuertos se basan en elementos estándar, de manera que puedes ver la misma torre de control en La Coruña o en Alicante, por ejemplo.

ASIGNATURAS PENDIENTES

Aunque *FS 2002* supone un notable paso adelante, la saga de aviación civil de Microsoft sigue presentando lagunas que no se han podido resolver del todo en 20 años.

MODELOS FÍSICOS

FS 2002 sigue sin tener un modelo de vuelo creíble. Esto se nota especialmente a la hora de manejar los grandes reactores. La falta de concordancia entre el empuje de los motores, la sustentación de las alas, la resistencia o la fuerza ejercida por los mandos da lugar a situaciones de vuelo casi esperpénticas. Por ejemplo, puedes hacer que un Boeing 747-400 vuele cabeza abajo por un tiempo indefinido o sobrepasar en ascenso la velocidad máxima de un avión cargado.

INSTRUMENTACIÓN

FS 2002 está dotado de unos sistemas de vuelo automático impropios de algunos de los grandes aviones a los que pretende representar. Además, la reproducción de los instrumentos de navegación se ha limitado únicamente a los modos más básicos. Se echan de menos indicadores de las rutas y sus puntos, los datos del radar, pantallas de planificación de rutas, ordenadores de gestión de vuelo, etc.

Las operaciones anfibias con la Cessna 208 Amphibian son una de las novedades más curiosas.

El sistema gráfico de *FS 2002* es el producto de un cruce entre *FS 2000* y *CFS 2*. De este último ha heredado el sistema de renderización 3D, que permite representar algunas texturas nuevas y hace que el programa se ejecute con fluidez incluso en ordenadores menos potentes. También el sistema de perspectivas se inspira en *CFS 2*: ahora incluye una cabina virtual 3D para cada avión y un sistema de vistas cardinales a través del teclado numérico. La cabina virtual es la seleccionada por defecto en los vuelos de recreo, ya que permite variar el ángulo de perspectiva para que abarque una mayor o menor amplitud de horizonte, a la vez que permanecen visibles los instrumentos más importantes. En conjunto, el nuevo sistema ha servido para eliminar *bugs* y potenciar el grado de inmersión, aunque todavía se echa de menos un sistema que permita la rotación suave y continua del punto de vista del observador.

Control llamando a OVNI

A pesar de todo lo comentado hasta ahora, la mayor novedad de esta versión de *Flight Simulator* consiste en que se ha añadido ATC (Air Traffic Control) a todos los vuelos. Esto implica que ya no eres el único inquilino de este cielo virtual y que debes andarte con mucho ojo con la altura, las rutas y los planes de vuelo de otras aeronaves. Hasta ahora, esta opción sólo existía en expansiones comercializadas por terceros, pero ya podemos disfrutar de la correcta reproducción de las voces de controladores y pilotos y de una interfaz intuitiva y simple.

Las nuevas comunicaciones son suficientes como para mantenerte constantemente ocupado, lo que puede llegar a resultar agobiante para los pilotos virtuales principiantes. Los cambios de frecuencias son necesarios y continuos, lo que dota a nuestros vuelos de un realismo hasta ahora desconocido. Con los CD se incluye un manual específico en formato PDF, para la mejor comprensión de este nuevo aspecto del simulador.


La nueva Beechcraft 300 te permite operar un avión de altas prestaciones desde aeropuertos pequeños.

Tras los atentados del 11 de septiembre, los diseñadores han remodelado la silueta de Manhattan.




Nueva interfaz para la selección del avión y sus particularidades.


La instrucción inicial corre a cargo de los famosos Martha y John King.


Una de las novedades consiste en realizar parte de la instrucción en la Cessna 172SP.

2.990 ptas.
IVA INCLUIDO
17,97 €

Llega el simulador de carreras estrella de Sega

¡AHORA EN TU PC!

SEGA PC
Sega GT™
empire

- Conducción en 3D para 1 o 2 jugadores.
- 130 modelos deportivos, desde los clásicos hasta los últimos (Mitsubishi, Mazda, Daihatsu, Mugen, Nissan, Subaru, Toyota, Peugeot, Opel, Alfa Romeo, Fiat).
- Miles de opciones y cientos de estilos.
- 22 carreras en 5 temporadas.



Teléfono de atención al cliente: 902.490.346

www.planetadeagostini.es www.empireinteractive.com







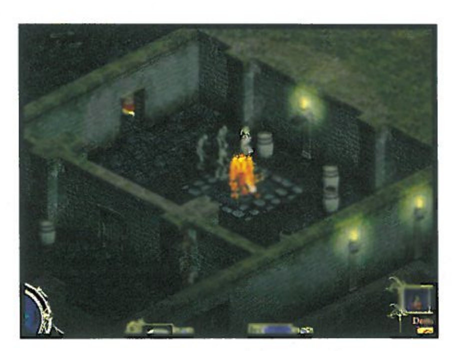


GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** New Horizon • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

NIGHTSTONE

Desde Sevilla llega un joven grupo de desarrollo llamado New Horizon Studios. Su debut es un juego que tal vez no entre en los anales de la innovación digital, pero que **divertirá a los incondicionales de la acción bárbara con su dosis de fantasía.**

Por J. J. Cid



Muchos enemigos y un mago cerrando la posible salida. La arquera lo está pasando mal.



El color de las casillas del mapa indica el nivel de dificultad de cada misión.

Sí, *NightStone* tiene un argumento. Pero su relevancia es más bien escasa. Resumiendo mucho, guías a un grupo de héroes que deben recorrer interminables mazmorras, cruzar asolados bosques y explorar angostas cuevas mientras topan una y otra vez con enemigos ansiosos de convertirles en adornos para sus madrigueras. El grupo en cuestión lo componen tres personajes, todos ellos habituales en el género: un bárbaro, una amazona y una hechicera.

La primera decisión delicada consiste en distribuir una serie de puntos entre los diferentes atributos que definen a estos personajes. Más adelante, el flujo normal de la experiencia acumulada te va otorgando puntos que también debes repartir lo mejor posible. El matiz viene dado porque en este caso no vale la pena intentar crear personajes equilibrados que "valgan para todo". No, cada uno tiene que ser bueno en lo suyo. Además, cada personaje tiene sus "enemigos raciales", que son aquellos que más les cuesta derrotar. A la hechicera se le atragantan los bichos débiles pero veloces, mientras que el bárbaro sufre más cuando se enfrenta con rivales lentos pero físicamente poderosos.



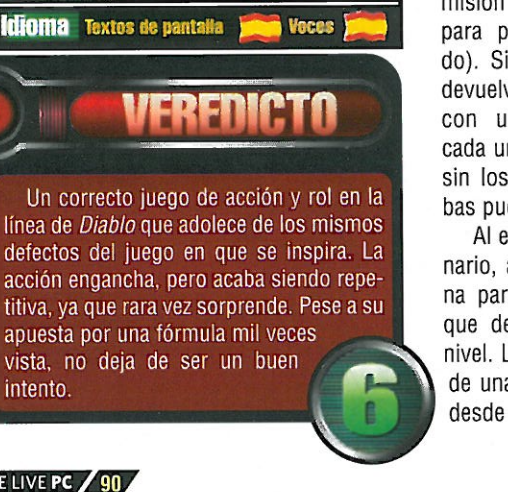
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español



VEREDICTO

Un correcto juego de acción y rol en la línea de *Diablo* que adolece de los mismos defectos del juego en que se inspira. La acción engancha, pero acaba siendo repetitiva, ya que rara vez sorprende. Pese a su apuesta por una fórmula mil veces vista, no deja de ser un buen intento.

6

Moviendo las fichas

El mapa se divide en una serie de casillas y cada personaje empieza el juego en una diferente. En la primera fase decides qué escenario quieres recorrer. Para ello tienes que coger la ficha que representa a uno de los tres personajes y moverla a una casilla adyacente (cada casilla es una misión que debes superar para poder seguir avanzando). Si fracasas, el juego te devuelve al mapa principal con una penalización en cada uno de los atributos y sin los objetos que llevabas puestos.

Al entrar en cada escenario, aparece una ventana para informarte de lo que debes hacer en ese nivel. Los objetivos varían de una zona a otra y van desde exterminar criaturas inmundas o localizar objetos perdidos a acabar con un número determinado de enemigos.

Las primeras misiones sirven para hacerte con el control de los personajes y no requieren de decisiones previas, pero cuando avanzas en la aventura y reúnes al grupo protagonista, hay ocasiones en que debes decidir qué héroe o héroes son los más apropiados para afrontar ciertas misiones. Acertar puede ser la clave del éxito.

De todas formas, en la mayoría de los casos, afrontas la misión con el trío de protagonistas al completo. Éstas son tal vez las más interesantes. Para facilitar su avance puedes asignar diferentes órdenes para que los personajes sigan al líder o se queden cubriendo el avance. Aunque algo limitado, este procedimiento ofrece un cierto grado de profundidad táctica que siempre es de agradecer.



La arquera no debería enfrascarse en combates cuerpo a cuerpo con enemigos de estas dimensiones.



Con la ayuda del pequeño radar de pantalla puedes anticiparte a los movimientos de los enemigos.

Correcto acabado

Las opciones multijugador son las comunes en este tipo de juegos. Puedes aventurarte en un desenfrenado *deathmatch*, matar unos bichos en compañía de algún amigo en el modo cooperación o rememorar tiempos pasados con el *Gaunlet* en el algo más original modo Salida (gana quien encuentre antes la salida).

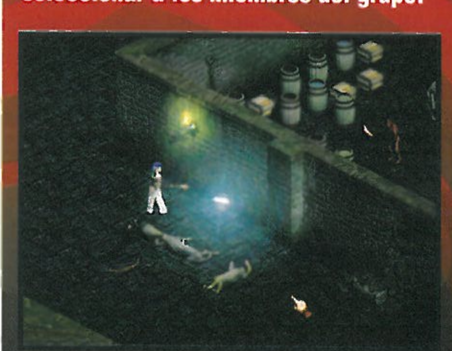
Técnicamente el juego tiene un acabado bastante aceptable. Los gráficos utilizan técnicas de iluminación dinámica tanto en los escenarios como en los personajes, que proyectan sombras en función de la luz recibida. El tratamiento de la IA de los enemigos también es bastante acertado: no tienen complejos patrones de lucha, pero sí adoptan precauciones elementales.

Las misiones que se juegan con el trío de protagonistas son tal vez las más interesantes

En definitiva, New Horizon Studios ha superado el primer gran examen desde que existe como compañía. Desde la modestia y sin mecenas multimillonarios, este joven estudio sevillano ha creado un juego equilibrado y divertido que vale la pena recorrer de cabo a rabo hasta familiarizarse con todos sus secretos.



En algunas misiones avanzadas puedes seleccionar a los miembros del grupo.



Si dispones de tarjeta aceleradora, disfrutarás de luces dinámicas y efectos de múltiples capas.



Cuando llegas al centro del mapa principal, puedes acceder a la posada.

MAZMORRAS A LAS FINAS HIERBAS

El editor de niveles que incluye *NightStone* es la misma herramienta que han utilizado en New Horizon Studios para crear todos los escenarios. Aquí tienes la receta para construir tu mazmorra en cuatro sencillos pasos.

1. LIMITA EL ÁREA DE TRABAJO
Marca el área y crea un cuadrado de unas 100x100 unidades. Cuando lo tengas, define el espacio reservado a la habitación final.





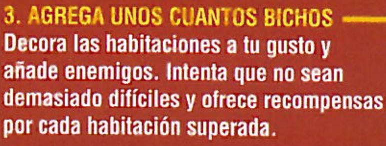






2. DEFINE EL RECORRIDO
Marca la habitación de inicio y define siete u ocho zonas de paso. Une las diferentes habitaciones con pasillos y cúbrelas con un techo.

3. AGREGA UNOS CUANTOS BICHOS
Decora las habitaciones a tu gusto y añade enemigos. Intenta que no sean demasiado difíciles y ofrece recompensas por cada habitación superada.







4. DALE TU TOQUE PERSONAL
Puedes hacerlo añadiendo interruptores o cofres con sorpresa e incluso definir los diferentes ambientes musicales, determinar el recorrido de los enemigos, añadir efecto de niebla...

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Delphine Software • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

MOTO RACER 3

Un tercer intento en que los desarrolladores han echado el resto. Si hasta ahora te limitabas a correr sobre tierra y asfalto, prepárate, porque ha llegado la hora de los saltos, las acrobacias y el vértigo de la conducción urbana de alto riesgo.

Por C. Robles

Aunque los sucesivos *Moto Racer* no suelen ser santo de mi devoción, hay que reconocer que ofrecían justo el doble de posibilidades que el resto de juegos de motos, ya que alternaban carreras en circuitos de *motocross* y circuitos de asfalto, con los dos tipos de motocicletas correspondientes. Lo paradójico era que las carreras de velocidad (sobre asfalto) eran más divertidas, mientras que las de *motocross* eran más controlables. En el caso de *MR3* no sólo hay dos tipos de carreras, sino ¡cinco! A saber: velocidad, *supercross, trial, freestyle* y carreras urbanas.

Las carreras de velocidad son las de siempre: circuitos de competición, motos de velocidad y muchos oponentes que no te perdonan ni un fallo. Las de *supercross* y *motocross* son las clásicas carreras en circuitos abiertos o cerrados de *cross*, llenos de rampas, barro y baches. Las pruebas *freestyle* se basan exclusivamente en las acrobacias, y se te puntúa en función de tu habilidad en el aire, la altitud y longitud de tus saltos y los combos que seas capaz de ejecutar sin pegártela. Pero las carreras de *trial* y las urbanas son algo que nunca habíamos visto hasta ahora.

El trial y la libertad

Seguro que alguna vez te has quedado como un lelo viendo un campeonato de *trial* en La Dos. Esos tipos que atraviesan módulos de obstáculos por sitios imposibles, que se quedan parados con una rueda en cada bordillo. ¡Son increíbles! ¿Cómo podrán hacer todo eso sin apenas moverse y sin apoyar los pies en el suelo? Bueno, pues ésa es una de las cosas que descubres gracias a *MR3,* porque las pruebas de *trial* son precisamente ésas. Mantén el equilibrio con las direcciones, avanza, frena, salta, mueve la cámara para





Como siempre, el control es más intuitivo en las carreras sobre barro que sobre asfalto.

COMPRESOR DE SUSPENSIÓN

Se trata de una de las novedades más significativas de *MR3*. Gracias a él, puedes saltar más alto para ejecutar más acrobacias en el aire o, si lo prefieres, evitar saltos demasiado altos para ganar tiempo en las carreras.



Si bajas la suspensión y la subes de repente en una rampa, el salto que conseguirás será más alto y podrás ejecutar maniobras más peligrosas y difíciles.

Pero si lo que quieres es avanzar lo más rápido posible, baja la suspensión y acaricia los frenos antes de cada salto. Apenas te separarás del suelo.

estudiar la situación y utiliza el compresor de la suspensión adecuadamente para alcanzar el siguiente obstáculo.

Si los campeonatos de *trial* te parecen difíciles a simple vista, no quieras saber cómo son las carreras urbanas, la mayor de las novedades de *MR3*. Corre a todo trapo contra una moto controlada por la CPU por las carreteras y autopistas de París, esquivando coches y tomando curvas de la forma más temeraria que puedas imaginar. Acelerar, frenar, reducir, esquivar, cambiar de carril, acelerar, esquivar... Divertidísimo.

Pero aparte de estos dos estilos de carreras completamente nuevos, hay más novedades en *Moto Racer 3*. El control de la compresión de la suspensión, por ejemplo. Ahora puedes aumentar o disminuir la presión de los amortiguadores en las carreras de *motocross, supercross, trial* y *freestyle*.

Dominar la presión de la suspensión para saltar más o menos puede ser la diferencia entre llegar en primera o tercera posición. Y es que para evolucionar en *MR3,* debes alcanzar uno de los tres primeros puestos en todas las pruebas. De lo contrario, no ganas ni un duro. *MR3* cuenta con un sistema de "dinero", con el que debes comprar nuevos circuitos a los que acceder, motos, piezas, etc.

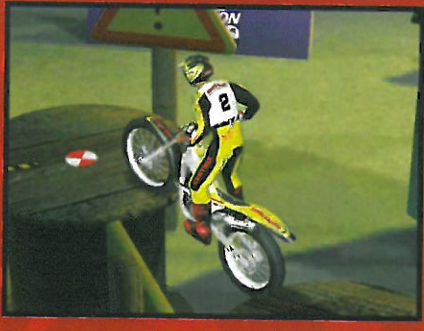
¿Más es menos?

Este sistema de dinero, que en un principio podría ser una de las mejores ideas de *MR3,* es sin embargo uno de sus mayores defectos. Si en *MR* y *MR2* te sentaba un poco mal tener que correr tanto en pruebas de velocidad como de *cross* cuando sólo te gustaban unas u otras, aquí te pasará lo mismo, pero con cinco estilos distintos. De hecho, las pruebas más divertidas e interesantes son las nuevas, las de *trial* y las carreras urbanas, que precisamente están bloqueadas al principio. El sistema de dinero te obliga a participar en las pruebas menos interesantes para ganarte el derecho a correr el resto. Vamos, como trabajar cinco días para disfrutar dos, el fin de semana: grandes esfuerzos que sólo reportan pequeñas recompensas.

También la jugabilidad está descompensada de unos estilos a otros. La conducción de las motos sobre asfalto continúa siendo demasiado irreal, muy *arcade*, mientras que la conducción de motos de *cross* es más intuitiva y verosímil, pero menos divertida. Las cámaras exteriores están excesivamente alejadas y el nivel de detalle de los gráficos, aunque no está mal, no se corresponde con los tremendos requisitos mínimos de sistema.

MR3 es el mejor de la serie, sí, pero... cuantos más componentes tiene, más componentes le sobran.

Para evolucionar en MR3, debes alcanzar uno de los tres primeros puestos en todas las pruebas



Las carreras de Trial son las más sofisticadas y serias del juego.



Debes terminar en una de las tres primeras posiciones para obtener dinero virtual.



Las motos de velocidad tendrán un estupendo aspecto si cuentas con un equipo lo bastante potente.



Las carreras urbanas son la novedad más destacable de *MR3*, aunque la IA del tráfico no es muy avanzada.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Fever Pitch • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

CONQUEST Frontier Wars

No hay nada de malo en hacer las cosas al viejo estilo cuando eres perfectamente capaz de hacerlas bien. *Conquest: Frontier Wars* juega con las cartas del "viejo" *Starcraft*, **pero repartiéndolas de nuevo para que la partida te sepa a jugosa novedad.**

Por G. Masnou

C*onquest* es una actualización de lo que ya ofreció en su día Blizzard con su *Starcraft*. En esencia, se trata de un juego de estrategia en tiempo real para jugadores ávidos de enfrentamientos a gran escala, con naves espaciales de ejemplar diseño disputándose el control de una inmensa galaxia.

Cualquiera que esté remotamente familiarizado con el universo *Starcraft* percibirá las similitudes en cuanto le quite el celofán a la caja. Tres son las razas que se enfrentan: los terrícolas (sucios humanos), los mantis (insectos despiadados) y los solarians (seres antiguos y misteriosos). Por desgracia, el modo campaña sólo te permite ponerte en la piel de una de ellas, los humanos. Al mando de la tropa terrícola, exploras una vasta galaxia sólo para descubrir que (¡horror!) no estamos solos. Y los demás inquilinos no parecen muy predispuestos a compartir contigo los valiosos agujeros de gusano que sirven de portales de teletransporte.



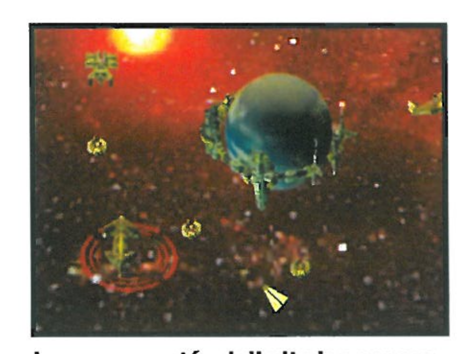
En *Conquest* todo es reciclable, incluso los restos de las naves enemigas.

Starcraft y no sólo Starcraft

Aunque las similitudes con *Starcraft* son algo más que evidentes, seguro que las imágenes te hacen pensar también en *Homeworld*. Con este último juego comparte los lujosos gráficos tridimensionales, el gusto por las explosiones y una fórmula de juego que combina acción frenética con mucha gestión de recursos y mucha estrategia. La principal diferencia entre *Conquest* y los juegos de estrategia intergaláctica que le preceden es que aquí hay un elemento que aporta complejidad: los agujeros de gusano.

Imagínate una enorme red de mapas intercomunicados. La distancia que separa unos de otros es en algunos casos inmensa, pero gracias a los agujeros puedes pasar de uno a otro sin apenas transición, no importa lo alejados que estén. Si consigues controlarlos, te mueves a lo largo y ancho de los seis sistemas planetarios de que consta la galaxia como quien recorre su patio trasero. Puede parecer complejo, dada la gran cantidad de mapas y las múltiples conexiones entre ellos, pero la depurada interfaz permite que los desplazamientos resulten tan ágiles como intuitivos.

El tiempo de juego se divide en dos tipos de actividades: las bélicas, centradas en obtener el control de los agujeros, y las



Los mapas están delimitados por una especie de campos de energía impenetrables.

FICHA TÉCNICA

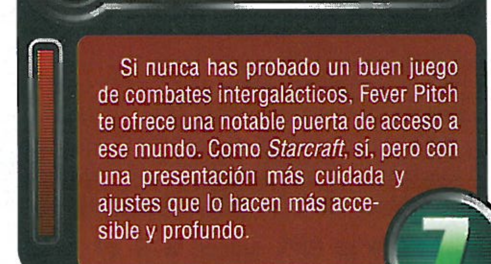
Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO




El modo campaña consta de 16 largas misiones.


Un uso juicioso del armamento puede evitarte sorpresas desagradables.

económicas, que consisten en explorar nebulosas y perforar meteoritos siempre en busca de los preciados recursos. La buena salud de tu emporio industrial determina si puedes acceder o no a tecnología y armamento cada vez más poderosos.

Otro elemento que marca la diferencia con respecto a *Starcraft y Homeworld* es la eficacia de las unidades controladas por la IA. Tras años y años asistiendo a desoladoras exhibiciones de estupidez artificial, por fin he dirigido un ejército formado por naves que no se pierden en la primera curva y no se quedan atascadas entre meteoritos y fragmentos de polvo galáctico.

Dinámico y espectacular

En el apartado técnico, el juego es irreprochable. Gráficos de novísima generación, un marcado sentido del espectáculo que se manifiesta en detalles como los saltos de un sistema a otro, detalladas reconstrucciones de las piezas que puedes irle añadiendo a tus naves... Algunas de las soluciones adoptadas aportan al juego una dosis extra de atractivo y dinamismo, en especial el simplificado sistema de cámaras y el hecho de que todos los objetos del mapa se encuentren en el mismo plano y estén orientados en la misma dirección, algo que hace mucho más fácil la navegación por el entorno tridimensional.

Los gráficos son correctos y destaca la eficacia de las unidades controladas por la IA

Conquest viene a ser un *Starcraft* revisitado, lavado y perfumado. Ni es original ni pretende serlo, pero sí cumple con la mayoría de las exigencias razonables que pueden hacérsele a un juego de este tipo. La mejor baza de Fever Pitch es que han sido capaces de actualizar una fórmula que funcionaba sin por ello complicarla innecesariamente, sino más bien todo lo contrario, ya que han potenciado su jugabilidad.


Para evitar ataques sorpresa como éste, es recomendable proteger la base con torretas láser.


El zoom permite distinguir hasta el más mínimo detalle.

COMO UN CULEBRÓN VENEZONLANO

El proceso de desarrollo de *Conquest: Frontier Wars* ha sido largo y accidentado. Digital Anvil, compañía fundada por Chris Roberts y responsable de títulos como *StarLancer*, se hacía cargo del proyecto hasta que Microsoft decidió cancelarlo. El estudio de Roberts intentó seguir adelante y buscar una nueva distribuidora. Finalmente fue Ubi Soft quien compró los derechos y encargó a Fever Pitch, una joven compañía formada por antiguos miembros de Digital Anvil, la conclusión del juego.



Todos los planetas disponen de recursos limitados. Exprímelos al máximo y luego abandónalos.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Grin • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

Ballistics es el primer juego de una desconocida compañía sueca, pero aun así viene prometiendo velocidad sin límites. ***"La Fórmula 1 del futuro"***, decían. Y era verdad. **Estas carreras supersónicas que no te dejan ni pestañear devuelven la fe a cualquiera.**

BALLISTICS

Por A. Jiménez

Año 2.090. El deporte de moda es *Ballistics*, una serie de carreras en circuitos tubulares que permiten movimientos en 360º y aceleraciones de infarto gracias a campos magnéticos. En este marco, comienzas como un piloto más, con una nave de medio pelo y telarañas en el bolsillo. Para hacer dinero necesitas vencer a tus competidores, aunque también recibes premios en metálico por demostraciones de estilo, trazadas de espirales y piruetas a gran velocidad.

Así tienes que ir descubriendo cada una de las siete largas pistas repartidas por Estados Unidos, Japón, Rusia o Jamaica, con zonas acristaladas y entornos que van de lo espacial a lo urbano, pasando por selvas, desiertos y alcantarillas. Cada uno de los tres niveles de dificultad está perfectamente compensado y te obliga a mejorar tu montura comprando nuevos motores, asientos, chasis e *intercoolers*. Ganar potencia, reducir peso y evitar recalentamientos son algunas de las claves para conseguir el objetivo final: batir todas las plusmarcas circulando a miles de kilómetros por hora.

The Need for Speed

Para ello hay que mantenerse pegado a las paredes, aminorando la marcha cuando tienes que enfriar el sistema. A tu paso encuentras poderes que mejoran el estado de la nave o proporcionan turbo-aceleración, aunque de no conocer al dedillo el recorrido terminas dándote de bruces con diversos obstáculos. Ello te desconecta y te deja levitando en medio del tubo con la consiguiente pérdida de tiempo, aunque también podemos aprovecharlo para coger los superpoderes estratégicamente situados.

Inicialmente sólo hay dos circuitos disponibles y subir al podio es la única forma de ir desbloqueando circuitos nuevos, así que tienes que vértelas con la diabólica IA de los rivales si lo que pretendes es progresar. Pocas veces les ves meter la pata, aunque en ocasiones choquen entre ellos, y siempre buscan la trayectoria más segura para evitar desconexiones, hacerse con poderes de hipervelocidad y atacar agresivamente. Si después de un par de intentos te sientes frustrado, dedica unos minutos al tutorial (en inglés). Quizá estés pasando por alto algún detalle.

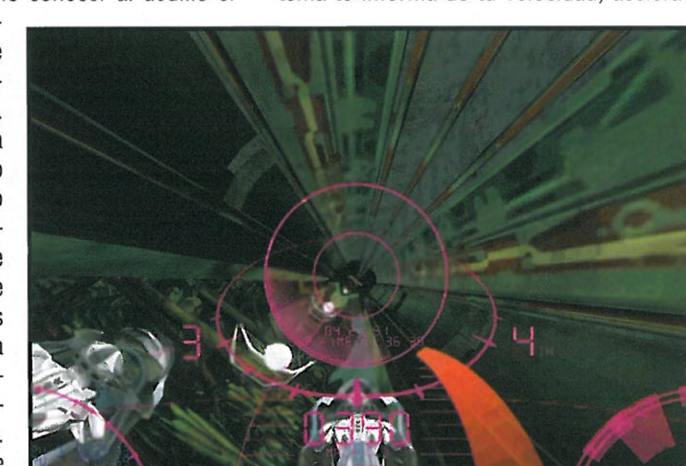
Mención especial merece la interfaz, ya que a su atractivo hay que sumarle que es totalmente configurable. Por medio de barras y líneas muy bien diseñadas el sistema te informa de tu velocidad, acelera-



VEREDICTO

Por primera vez es posible jugar con un programa que te proyecta a velocidades cercanas a la barrera del sonido de manera verosímil. Sus espléndidos gráficos, sonido, movimiento y diseño hacen de este título una pequeña e inesperada joya. Eso sí, su precio no acompaña.

8



Los túneles tienen secciones acristaladas que muestran variopintos exteriores.

¿CUÁL ES TU RAZÓN?



AÑOS 70: Mi hermano me sube a su moto a dar una vuelta y es la primera vez que siento el vértigo de la velocidad. El viento mece mis cabellos y el cosquilleo que recorre mi cuerpo me lleva a agarrarme como una lapa.

AÑOS 80: Subo a las montañas rusas y bajo sin mareo, pero necesito sentir que tengo el control. Sega cumple mis deseos lanzando recreativas como *Out Run* y *Super Hang-On*. Mis récords permanecieron en pantalla durante meses.

AÑOS 90: He conseguido mi carnet de conducir, pero hasta que no tengo la oportunidad de ponerme al volante de un coche de rally en un circuito cerrado no experimento la tremenda descarga de adrenalina que supone coger una curva al límite.

SIGLO XXI: *Ballistics* está aquí. No hay ningún juego de carreras que te ponga a los mandos de un vehículo por encima del Match 2, y menos que te convenza fehacientemente de que tu vehículo es capaz de romper la barrera del sonido. ¿Cuál es tu razón para jugarlo?

ción, estado del motor, cantidad de turbo disponible, dinero ganado, referencias visuales y numéricas con otros pilotos, tiempos y vueltas restantes. Tú decides el color e intensidad con que se muestran estos datos y, por si fuera poco, hasta puedes realizar diseños propios para corredores y vehículos.

El más veloz de la historia

Hacía tiempo que no se presentaba un videojuego tan sencillo en sus planteamientos como brillante a la hora de llevarlos a cabo, lo que demuestra que el argumento de la vieja escuela de primar la jugabilidad sobre otras consideraciones sigue siendo tan válido como hace 20 años. Cuanto más juegas, más te enganchas, y esto no es fruto de la casualidad, sino del gran esfuerzo técnico de sus programadores.

El Diesel Engine creado para *Ballistics* es una obra de arte. Los efectos gráficos de animaciones, reflejos, chispas, explosiones y cromados ayudan a transmitir la explosiva sensación de volar sobre un misil. Lo mismo sucede con la calidad de las texturas y efectos climáticos. Si tienes una GeForce3, comenzarás a sacarle partido con este programa.

Hacía tiempo que no aparecía un juego tan sencillo en sus planteamientos como brillante en la ejecución

El uso del color, el sonido y las vibrantes pistas musicales completan esta vertiginosa experiencia, capaz de hacer que pierdas la noción del tiempo y que incluso la realidad se difumine a tu alrededor. Si eres de los que entierran el pedal del acelerador, olvida *Wipeout*, *Rollcage* y *Dethkartz*. *Ballistics* es el nuevo rey de la velocidad.



Es fácil que pases largo rato en la tienda probando los mejores componentes para tu nave.

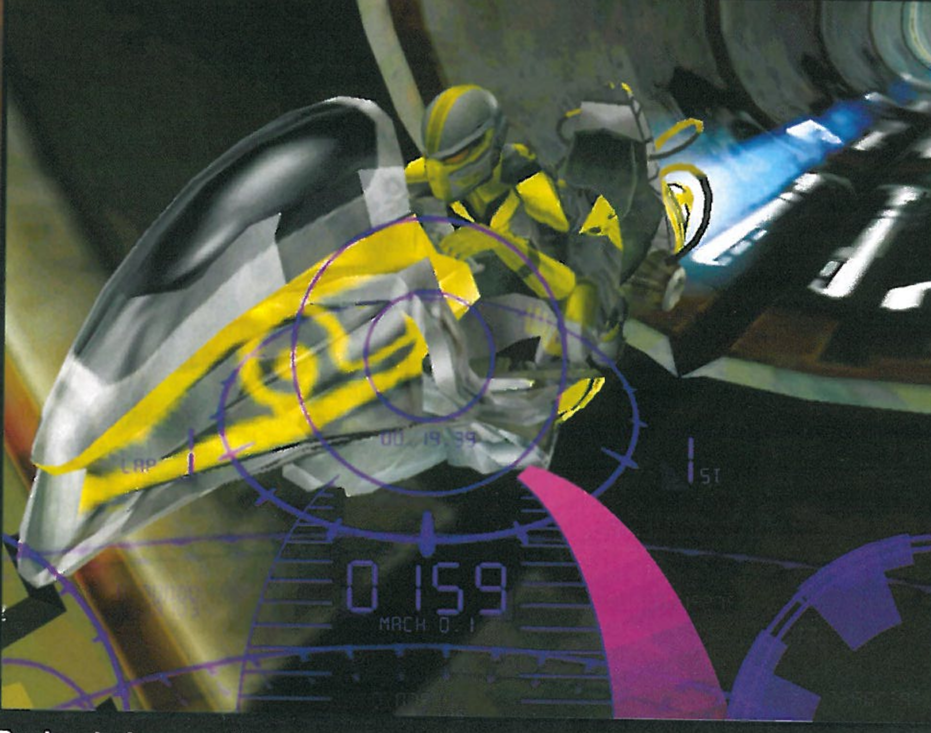


Como en la mejor montaña rusa. Los ascensos, descensos, zigzags y sorpresas son constantes.


A más de 500 por hora, esa cruceta es más peligrosa que comprarse *Daikatana*.



Prepárate para romper la barrera del sonido y ganar mucho dinero.



Puedes elegir perspectivas en primera y tercera persona, así como la intensidad y color de tu interfaz.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blue Fang Games • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

La vida es injusta: **un puñado de criaturas salvajes van a hacerte rico y tú, a cambio, vas a enjaularlos.** Al menos deberías intentar ser un buen carcelero y **asegurarte de que sean felices... y no se merienden a alguno de los incautos** que visitan tu parque.



ZOO TYCOON

Por J. Font

El control de los empleados no es todo lo intuitivo que sería de desear.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Ese sistema de cámaras tan errático hubiese desquiciado al mismísimo Félix Rodríguez de la Fuente. Ahora, si las pequeñas contrariedades no te desaniman, seguro que le encuentras la gracia a este juego tan rico en opciones como discutible en su apartado técnico.

6,5

Aunque visitar parques zoológicos es una forma de ocio claramente a la baja, la última propuesta de Microsoft puede hacer que te reconcilies con esos asépticos recintos llenos de animales enjaulados. Porque gestionar los parques resulta (virtualmente al menos) bastante más divertido que visitarlos. Aunque Blue Fang no acaba de sacarle todo el partido posible a la brillante idea de partida, *Zoo Tycoon* es uno de los simuladores de gestión más divertidos que hemos disfrutado últimamente.

El juego consta de dos modos independientes, uno está basado en escenarios sueltos y el otro en una campaña con 13 misiones en la que vas accediendo a nuevos parques a medida que realizas determinados objetivos. La segunda opción es mucho más divertida, ya que los objetivos de las misiones y los estrictos límites temporales dan al juego mucha vida.

Orografía animal

La construcción de los parques es un arduo proceso en el que se deben tener en cuenta muchas opciones. Debes elegir las jaulas adecuadas y reproducir en la medida de lo posible los hábitat de las distintas especies animales. Al principio tu margen está algo limitado, ya que no puedes acceder ni a los 40 tipos de animales diferentes ni a todos los edificios y accesorios.

Según investigas y te especializas en la conservación de especies, vas accediendo a opciones nuevas. Esto aporta interés adicional al desarrollo del juego, pero también hace que cada vez resulte más complicado. En fases avanzadas es donde se notan las deficiencias de la interfaz, que es simple y de fácil manejo pero no todo lo intuitiva que sería de desear. Se echan de menos opciones que, por ejemplo, permitan crear grupos de tareas o contratar al personal según criterios un poco más prácticos, como ocurría en *Theme Park World*.

La gestión del terreno es otro de los elementos que debes tener en cuenta. Crear un parque atractivo y en el que sea fácil moverse no es una tarea sencilla, en especial si tenemos en cuenta que el espacio de

CRIATURAS FEROCES



Pocas veces un parque zoológico ha sido protagonista absoluto de una buena película. Pero eso era lo que pasaba en *Criaturas Feroces* (1996), película de Robert Young en la que John Cleese se hace rico exhibiendo depredadores en el antes ruinoso parque zoológico de Marwood, en Inglaterra. Jaime Lee Curtis, Kevin Kline y John Schepsi completaban el reparto de esta notable comedia recomendable. Si te gustan los animalitos y quieres disfrutar de unas cuantas escenas desternillantes, corre a alquilarla en el videoclub.

que disponemos es bastante limitado y no siempre del todo aprovechable. Supón que en tu parcela abundan las zonas anegadas o con profundos desniveles y que quieres instalar allí una pareja de dromedarios. Pues nada, hazte con las herramientas adecuadas y ponte a modificar el terreno.

Ten en cuenta que las opciones más "espectaculares" no siempre resultan viables. Por ejemplo, estaría muy bien construir fosos en lugar de vallas, porque así la visibilidad sería excelente, pero no sería del todo seguro y, además, la máquina considera que los animales deben estar en jaulas y una "jaula" es un recinto vallado. Sin vallas, no hay jaula. La lógica del juego es contundente en este sentido, aunque no deja de darte satisfacciones cuando te familiarizas con ella.

La construcción de los parques es un arduo proceso en el que debes tener en cuenta muchas opciones

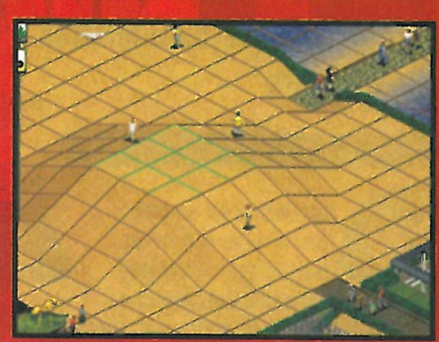
Crines al viento

Zoo Tycoon es un juego no del todo bien resuelto a nivel visual. El uso del zoom de aproximación hace que objetos y animales se difuminen y pierdan detalle y que aparezcan espantosos píxeles, como si una nube ácida se estuviese cebando con tu parque. Tampoco la cámara funciona con la debida fluidez: no es nada extraño que se quede atascada en la copa de un árbol y te impida ver más allá. Las rotaciones de cámara son más bien calamitosas, sobre todo porque no puedes inclinarla para estudiar con detalle la orografía del terreno ni adoptar la perspectiva de los visitantes. Todo se limita a una cansina sucesión de giros de 90 grados.

El editor de escenarios sí que resulta una herramienta razonablemente útil y también se pueden descargar nuevos mapas, animales y edificios de Internet, aunque estos extras no esconden del todo que el juego tiene serias deficiencias técnicas y que algunas de ellas afectan a la jugabilidad.



Nada como un estanque para que los hipopótamos se sientan como en casa.



Cuidado con los cambios drásticos del terreno si no quieres provocar auténticos desastres.

En cualquier caso, se trata de una buena opción, no del todo original pero sí lo bastante novedosa si la comparamos con el resto de simuladores de gestión que se vienen editando últimamente. Además, con él aprenderás más sobre animales que sobre física aplicada en las montañas rusas de *Theme Park World* o *Rollercoaster Tycoon*.



Las exhibición de animales enjaulados no es tu única vía de ingresos.

El exceso de ahorro provoca que las instalaciones se deterioren y los inquilinos se fuguen.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Ipion Havoc • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

MEGARACE 3

Si el personaje de Jack Nicholson en *Mejor Imposible* hubiera sido jugador de PC, ya sabemos lo que diría de esta humilde producción de Ipion Havoc: **"Vaya, otro juego de carreras futuristas. Justo lo que el mundo necesita"**.

Por C. Robles

MegaRace 3 es un juego de carreras con naves futuristas, circuitos retorcidísimos llenos de túneles, *loopings* y tirabuzones, armas, velocidad y efectos de luz. Lo de siempre. Lo que lo diferencia de los demás son sus modos de pilotaje durante las carreras. Las naves de este juego cuentan con una particularidad que las diferencia de los *Rollcage, Wipeout, F-Zero* y demás títulos del género. Aquí las naves pueden adoptar tres tipos de comportamiento distintos: velocidad, ataque y defensa. Según pilotes en uno u otro modo, tu nave se comporta de una forma distinta.

En el modo velocidad, el prototipo despliega las alas y corre muchísimo, aunque se vuelve más frágil. El modo ataque te hace perder algo de velocidad pero aumenta tu resistencia a los golpes. Y si el pánico se adueña de ti y no te importa volar despacio dejando que todos te adelanten, puedes recurrir al modo defensa para convertir tu nave en una bola de metal casi indestructible. La combinación de los tres modos te permite avanzar, atacar o mantener posiciones según el caso y el tipo de prueba que disputes.

Pese a todo...

Los desarrolladores del juego pretendían añadir un elemento de estrategia a *MegaRace 3*, pero no lo han conseguido. Lo cierto es que para ganar basta con tener seleccionado permanentemente el modo de ataque y recurrir sólo al de velocidad cuando alguien te adelanta. Es sencillo. Por supuesto que la cosa se complica a medida que superas carreras, pero conocer los circuitos y disparar a todo lo que se mueva siempre es la táctica a seguir. Las sutilezas estratégicas poco o nada influyen.

Aparte de eso, nada destacable. Gráficos vistosos gracias a los efectos de luz y lo retorcido de su diseño, pero con texturas bastante simplonas. La estética es, en general, un tanto barriobajera. El locutor es el típico loco a la americana que se encarga de presentar los vídeos de introducción a modo de programa de televisión. Y la jugabilidad, el sonido, el control, los modos de juego y demás son... digamos que mediocres.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

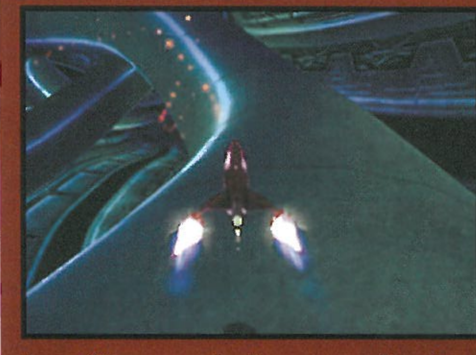
Un mismo PC: ✗ · LAN: 4 · Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Un par de ideas interesantes pero no del todo bien desarrolladas es todo lo que aporta esta enésima clonación de *Wipeout*, el juego de carreras futuristas por excelencia. Como curiosidad tiene un pase, pero no va a ser éste el juego que rompa moldes y te reconcilie con la vida.

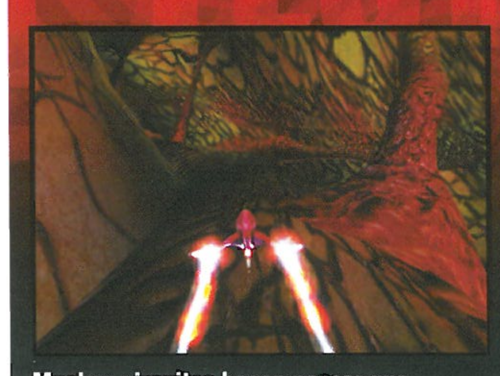
5,5



Los gráficos son simplones, pero dan el pego a gran velocidad.



Éste es Lance Boyle. Y se comporta como si realmente fuera famoso.



Muchos circuitos hacen pensar que recorremos el sistema digestivo de un monstruo gigantesco.



Los escenarios están casi vacíos: cada media hora o así, puedes dispararle a un enemigo.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Gray Matter • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 pesetas

Mat Hoffman´s PRO BMX

Tras muchas horas entrenando en patios, descampados, parques y hasta depuradoras, **Mat Hoffman se propuso conseguir triunfos, gloria y fama en los grandes campeonatos**. Así comenzó la historia de **una leyenda del BMX**.

Por A. Jiménez

Los programadores de *Tony Hawk´s Pro Skater 2* vuelven por sus fueros con un programa muy similar, esta vez centrado en el deporte extremo del ciclismo de cross. Manillar, pedales, sillín, dos ruedas y tu pericia es lo que necesitas para demostrar tu categoría realizando las piruetas más inverosímiles. El diez veces campeón del mundo Mat Hoffman encabeza la lista de ocho profesionales disponibles, cada uno con movimientos especiales propios descritos en el exiguo pero eficaz manual.

Las partidas se basan en ejecutar el máximo número de acrobacias en el menor tiempo posible, consiguiendo puntos extra por ejercicios determinados como recopilación de letras y logro de objetivos concretos que te lleven a las portadas de la revistas especializadas. La fama te abre las puertas de nuevos y más difíciles niveles. Mientras tanto, aprendes los cientos de movimientos posibles y compras mejores bicis y complementos con el dinero ganado.

Fórmula contrastada

Gray Matter ha optado por calcar todos y cada uno de los logros de *Tony Hawk 2*: mismo motor gráfico con algunas mejoras visuales, similar diseño compuesto por modos de entrenamiento, competición y multijugador en el mismo PC (por turnos) o red local (sistema Graffiti o Trick Attack), ocho escenarios repletos de rampas, completo editor y vídeos a cuál más espectacular.

¿Es esto algo malo? En absoluto, ya que consigue reproducir todas las virtudes del que seleccionamos como mejor juego deportivo de la pasada temporada. Las partidas son emocionantes a rabiar gracias a la fluidez de su desarrollo, y destaca su excepcional banda sonora, con decenas de canciones comerciales del nivel de Stone Roses y su *Fools Gold*. Con más novedades, multijugador vía Internet, un precio más ajustado y traducción al castellano, *Mat Hoffman´s Pro BMX* alcanzaría un sobresaliente indiscutible. Esperemos que sus autores tomen buena nota para las continuaciones de sus juegos de toboganes, obstáculos y barandillas.

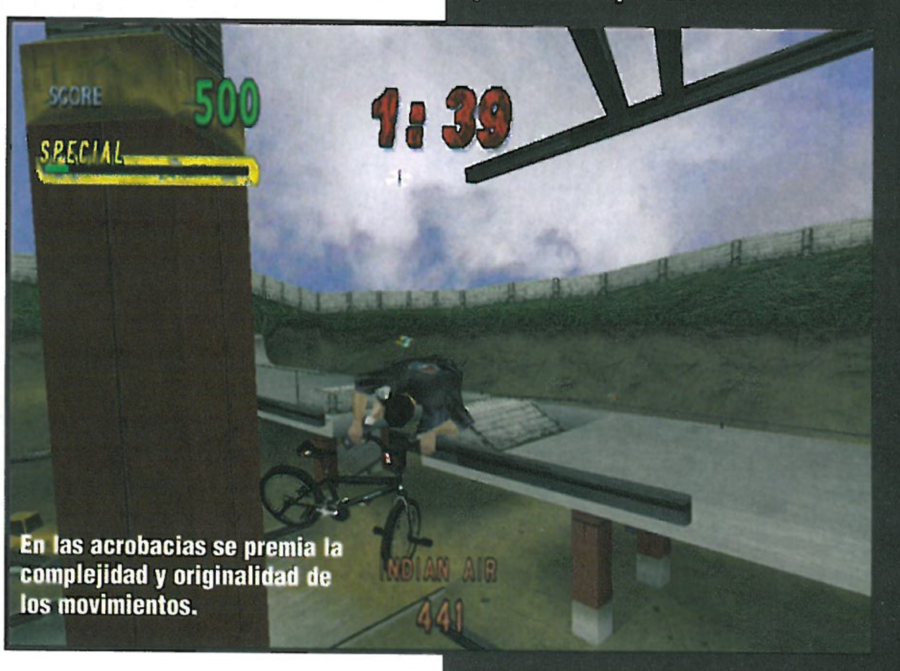


El *pad* se hace indispensable, ya que hay numerosos botones que controlar en pleno vuelo.



Los escenarios están llenos de objetos, palancas y extras con los que acumular puntos.





En las acrobacias se premia la complejidad y originalidad de los movimientos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Plastic Reality Technologies • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 4.995 Pesetas

TOY TRAINS

Aunque muchos padres sigan sin creérselo, **los juegos de PC son perfectamente capaces de emular viejas formas de entretenimiento** e incluso de convertirse en un reto intelectual. **Quien lo dude, puede echarse una partidilla a este simulador de lógica ferroviaria.**

Por S. Sánchez

Toy Trains es, más que un juego de trenes, un conjunto de puzzles lógicos en el que intervienen los trenes y su entorno. El juego se divide en nueve niveles, cada uno un poco más difícil que el anterior, y cada nivel se divide a su vez en seis misiones de las que debes superar al menos cinco para acceder al nivel siguiente.

Vayamos por partes: las misiones en sí coinciden en llevar a un punto determinado una o más locomotoras con un número variable de vagones. Al principio puede parecer un simple paseo, pero pronto aparecen obstáculos que ponen a prueba tu agilidad mental. Por ejemplo, hay puentes que desaparecen si los cruzas un número determinado de veces, rocas en la vía o una cantidad limitada de posibles cambios de aguja.



VEREDICTO

No te dejes engañar por el título: *Toy Trains* no es un juego de niños, sino un rompecabezas complejo que pone a prueba tu cerebro. Los puzzles son estupendos, aunque no están exentos de alguna licencia. El editor añade profundidad adicional, pese a tener sus más y sus menos.

6,5

Para superar estos obstáculos, cuentas con una serie de locomotoras sin vagones que pueden desempeñar funciones específicas. Las locomotoras constructoras son las encargadas de construir puentes, vías y túneles donde no los hay. Las técnicas se encargan de, por ejemplo, reparar un puente cuando está a punto de agotar su capacidad de paso máxima. La locomotora estrella es la que activa los telepuertos, que permite que estos portales te lleven de un punto a otro. Si una locomotora se convierte en un estorbo, puedes destruirla activando la opción bombardeo, tan radical como eficaz y divertida.

Férrea lógica

Trenes al margen, este juego recuerda al clásico *Lemmings*. Se trata de un rompecabezas de lujo que pide buena disposición y muchas ganas de pensar, ya que la dificultad sí que es realmente progresiva. Como reto intelectual, este juego no se queda a demasiada distancia de pesadillas geométricas como el ajedrez. Aunque dos misiones tengan el mismo escenario, basta con unas rocas situadas estratégicamente para que la segunda de ellas sea mucho más difícil.



Los límites temporales de algunas misiones obligan a razonar a la velocidad del rayo.



El editor permite elegir entre un fondo que simule una habitación o un paisaje.

Pero supongamos que tu cerebro funciona con férrea precisión informática y completas los niveles en un santiamén. En ese caso, te queda la opción de utilizar el completo editor de niveles para diseñar misiones nuevas o simplemente crear maquetas. El límite de dificultad lo marcan tu capacidad de razonamiento práctico y tu imaginación. Se trata de un editor sencillo con una interfaz que permite un uso muy ágil, aunque puede que esa sencillez sea en ocasiones su peor defecto.

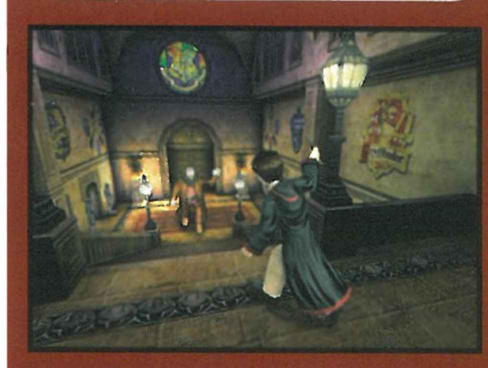


Basta con un segundo y un telepuerto para ir a parar a una distancia considerable.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

HARRY POTTER y la Piedra Filosofal

Los juegos infantiles despiertan sentimientos encontrados entre los adultos. Nuestra inteligencia los rechaza, pero **en el fondo tenemos** la esperanza de encontrarnos con algo parecido **a los Rayman, Zelda o Mario.**

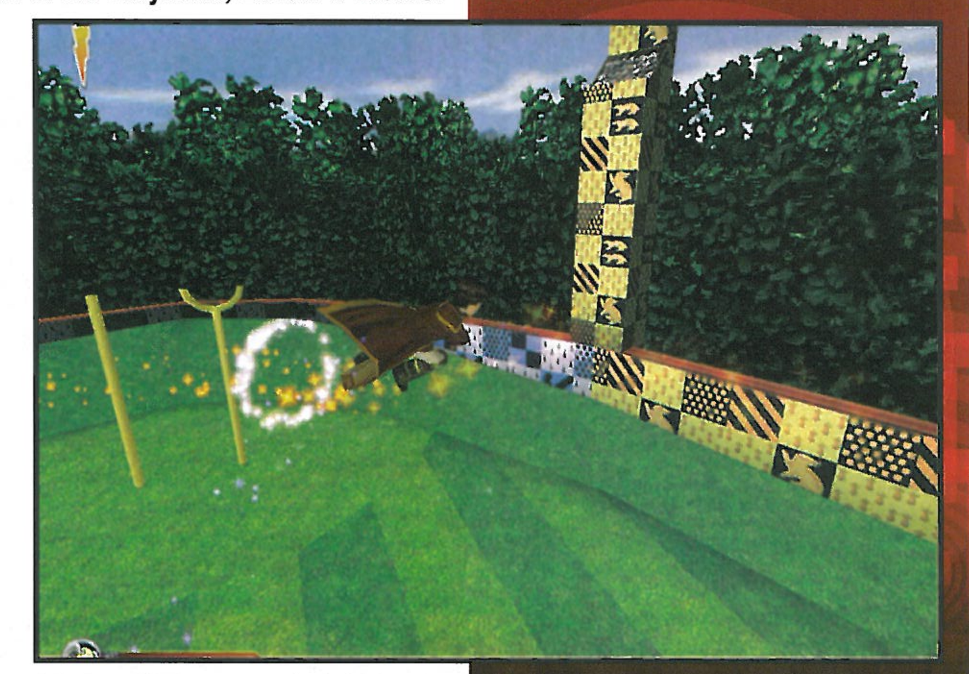


Los gráficos dejan en mal lugar a la jugabilidad.

Por J. Ripoll

Harry acaba de llegar a Hogwarts. Es su primer año. Tiempo de buscar nuevos amigos, descubrir a fondo el colegio y obtener la confianza del profesorado. O de ganarse enemigos y desear que ese primer año nunca hubiese llegado. Todo depende de tu habilidad moviendo el ratón como si fuese la mejor varita del mundo, tu capacidad para saltar de piedra en piedra y tu rapidez con la escoba voladora. Si consigues desarrollar estas tres virtudes, harás que este primer año pase más rápido de lo que te imaginas.

En eso consiste el juego. Debes ir clase por clase superando desafíos. En cada una aprendes un hechizo nuevo, siempre y cuando tengas un pulso más firme que el de cierto dictador, ya que para hacerlos efectivos debes manejar un puntero al más puro estilo *Black & White.*



Con paciencia, la *snitch* será tuya.

Para un adulto, el obstáculo más difícil de vencer, por encima de fantasmas gruñones y plantas carnívoras, es la propia jugabilidad. El ritmo de la aventura se resiente por las interminables secuencias de vídeo en las que eres un mero espectador. No dispones de movimiento lateral para superar unas plataformas que, eso sí, no suponen problema alguno para quien haya jugado a cualquier *Tomb Raider*. Ah, y sólo puedes grabar la partida en determinados puntos de cada nivel.

El deporte de los magos

Por fortuna, la estética de los niveles es muy variada. Y siempre nos quedará el *quidditch*. Este apasionante juego consiste en encontrar una piedra voladora algo escurridiza, evitando ser golpeado por otro tipo de piedras que no te quieren ningún bien. Si la coges, ganas. Si no, vuelta a empezar. Como simulador deportivo resulta poco satisfactorio, dado el incómodo control de la escoba y la escasa competitividad del adversario, pero su presencia añade matices a una aventura que los pedía a gritos.



El bueno de Dumbledore no ha salido muy agraciado en la foto.

Una vez superado el primer partido, todo vuelve a ser cíclico. La mecánica no varía. Aunque te topes con Hermione, los hermanos Weasley o Hagrid, nadie debe llevarse a engaño, *Harry Potter y la piedra filosofal* no tiene nada de aventura gráfica, ni siquiera de aventura con argumento al estilo de *Heavy Metal Fakk 2*. Es un sencillo juego de plataformas dirigido a un público incluso más infantil de lo que podría pensarse.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: Español Voces: Español

VEREDICTO

Un juego que puedes llegar a comprarte aunque ya no seas de los que van al colegio acompañados. Eso sí, sólo si no tienes bastante con más de mil páginas de buena literatura y la película. En todo caso, es un correcto plataformas que puedes regalar a los más pequeños.

7,5

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Heart-Line/Empire • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 2.990 pesetas

Manager de fútbol 2001-2002

Por primera vez en una década, no habrá *PC Fútbol* estas Navidades. Pero no pasa nada, el frenético mundo de los directivos y técnicos de fútbol es todo **un filón del que surgen nuevas y originales propuestas, como *Manager de Fútbol 2001-2002*.**

Por A. Jiménez

Al fin tenemos entre nosotros la versión española de *Kicker Fussball Manager*, programa de gran éxito en Alemania que ahora se lanza a la conquista de Europa. Estamos de suerte, porque llega traducido al castellano, a un precio inmejorable y acompañado por un completo manual que facilita la adaptación a la interfaz.

De lo que no hay duda es de que se trata de un simulador bastante completo. Cuenta con más de 400 clubes y 11.700 jugadores de las principales ligas y copas europeas, así como la Primera y Segunda División españolas. Cierto que los nombres han sido falseados ligeramente al no contar con licencia oficial, pero puedes cambiarlos a tu gusto con el editor.

Tanto desde el punto de vista deportivo como financiero, tienes muchos temas de los que ocuparte (traspasos, cantera, sueldos, publicidad, alineaciones, ciudad deportiva, entrenamientos, préstamos...), aunque en función de los ayudantes seleccionados puedes centrarte en lo que más te guste.

Carrusel deportivo

Se ha implementado una eficaz navegación entre menús principales (director, finanzas, liga, equipo) y secundarios, presentando con relativa claridad una gran amalgama de estadísticas acompañadas por temas musicales. Las pantallas de datos cuentan con ayudas contextuales, pero tantas opciones apenas se notan en el elemental y gráficamente pobre desarrollo de los partidos, donde la estrategia no parece contar en exceso.

Lo que más sorprende de *Manager de Fútbol 2001-2002* es la introducción de nuevas ideas, como la compra de acciones bursátiles, la lista de objetivos a alcanzar en forma de medallas o el diván del psiquiatra. No se queda atrás el trato individual a cada jugador (tanto moral como durante el partido), ya que puedes gritarles órdenes desde la banda para que chuten, corran, pasen o se escoren a la banda. Pero sin duda lo más divertido es que todos los equipos juegan en el mismo horario y puedes ver hasta cuatro encuentros a la vez, lo que hará las delicias de los fanáticos del carrusel deportivo de los domingos. Con la diferencia de que eres tú quien se juega el cese.



Aprovecha los descansos para motivar o abroncar a tus muchachos.



Con sólo dejar el ratón sobre un futbolista te aparece un completo resumen de sus estadísticas.





Durante el partido puedes dar instrucciones de movimiento o disparo a cada jugador.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Frog City • EDITOR: Proein • PRECIO: 6.495 Pesetas

TRADE EMPIRES

Aunque la tendencia mayoritaria sea embellecer los gráficos y rebajar el nivel de estrategia, **nunca faltarán productos como éste**. Estrategia sin edulcorar **para jugadores pacientes y ávidos de gestión creativa**.

Por J. Ripoll

Trade Empires es una epopeya interminable en la que debemos diplomarnos en la creación y mantenimiento de rutas comerciales. Desde el principio de los tiempos hasta la Alemania del siglo XIX, Frog City ha diseñado un recorrido bastante escrupuloso a través de esa historia del comercio que tanto nos aburría cuando la explicaban en el instituto. Pero como aquí somos nosotros quienes formamos parte de esa trama, el interés sube muchos enteros.

Hacer prosperar las ciudades de las que nos hagamos cargo es el objetivo principal del juego. Para conseguirlo, nos encargarnos del diseño de los mercados, influimos en la política de precio e intentamos regular la oferta de productos en función de las necesidades de nuestros ciudadanos. En otras misiones será la gestión de una determinada ruta comercial entre diferentes ciudades la que nos traerá de cabeza. Ampliarla por mar con la compra de una flota de barcos o mejorar las carreteras para que los caballos lleven más rápido la carga son algunas de las opciones de que dispondremos.

Presentación sobria

Con un aspecto visual que no desentonaría en el monitor de un 286 y un sonido que directamente invita a quien lo juega a poner algún CD de música, los primeros minutos no son muy agradables. Olvídate de hacer zoom, rotar la cámara o disfrutar con algunas buenas secuencias de vídeo. Se trata de uno de aquellos juegos cuya belleza está exclusivamente en su interior. Y también de uno de los que hacen de la dificultad bandera. Los cinco tutoriales son peaje obligado para todos los jugadores, sea cual sea la experiencia que tengan con este tipo de juegos.

Por fortuna, todos los capítulos están disponibles al principio de la partida, así que es posible acceder a la Revolución Industrial sin haber logrado triunfar en la ruta de la seda. Pero nadie debe llamarse a engaño, sólo los más perseverantes lo acabarán. Aunque la interfaz no resulta demasiado complicada, la abrumadora cantidad de cuadros de texto a los que debemos hacer frente, el baile incesante de cifras y la cantidad de acciones que debemos atender para finalizar con éxito la partida hacen de *Trade Empires* un producto para especialistas.

Como cursillo completo y verosímil de economía histórica no está nada mal, pero echamos en falta una opción multijugador, algo imprescindible en un título que pretende competir con títulos como *Empire Earth* o *Civilization III*.


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español Voces: español

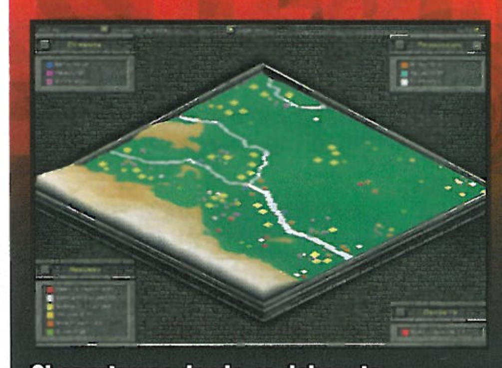

VEREDICTO

Se trata de un juego poco recomendable para turistas accidentales en el territorio de la estrategia más dura. Pero si eres de aquellos a los que el mismísimo *Civilization III* se les queda corto, puedes echarle un tiento. Útil también para quien pretenda sacarse un master en economía histórica.

6


En nuestras ciudades nunca se pone el sol.


Este mapa es tan útil como poco atractivo. Acostúmbrate.


Si construyes donde no debes, te encontrarás con este simpático *bug*.


Una catedral siempre mejora la imagen de la ciudad.

GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Etranges Libellules • **EDITOR:** Wanadoo/Cryo Interactive • **PRECIO:** 4.990 pesetas

Los niños suelen identificarse con personajes de su edad que consiguen abrirse paso en el mundo de los adultos. **Como Kirikú, ese bebé africano** al que una insaciable curiosidad empuja a cruzar nivel tras nivel **en busca de la malvada bruja**.

KIRIKÚ

Por S. Sánchez

Por lo general, los juegos con licencia cinematográfica suelen aparecer un poco más tarde que las películas en que se inspiran, pero en este caso ha sido al revés: *Kirikú y la hechicera*, película francesa de dibujos animados, se estrenará en nuestro país en Navidad, pero el juego ya está aquí. Se trata de un plataformas bidimensional de muy buena factura que hará las delicias de los más pequeños y de cualquier aficionado a este género inmortal.

Pese a que el juego resulta accesible, no es uno de aquellos plataformas elementales en que miras más que juegas. No, *Kirikú* requiere concentración, coordinación y paciencia. Aun así, su desarrollo es muy sencillo: se trata de superar los niveles que te separan de la malvada hechicera Karaba y descubrir, de paso, por qué se ha vuelto malvada. El camino no siempre es único, en ocasiones se ofrece la posibilidad de probar caminos alternativos accediendo a niveles superiores o inferiores. Normalmente, encontrar una ruta nueva supone encontrarse con gratas sorpresas, como el hombre sabio que enseña a Kirikú, tu personaje, nuevas habilidades.

Mamá ardilla

Algunos de los poderes especiales son imprescindibles, pero se trata de los que encuentras en los primeros niveles y ésos es muy improbable que los pases por alto, ya que si lo haces vas a parar a obstáculos que no te dejan avanzar. Según recorres los niveles, vas encontrando gotas de agua. El papel que juegan éstas es parecido al de los anillos en *Sonic* o las monedas en los juegos de *Mario*.

Cuando llegas al final de nivel aparecen la madre de Kirikú y una ardilla, y debes elegir a cuál de las dos entregas las gotas recogidas. La madre te da una vida extra por cada 200 gotas, mientras que la ardilla te propone una especie de juego de la ruleta: puede doblar la cantidad que le entregas o no devolverte nada. Hemos comprobado que cuanto más grande es la cantidad apostada, más probable es que la apuesta te salga bien y la dobles, así que tal vez el mensaje que se pretende inculcar a los niños es que quien no se arriesga, no gana.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Dicen que lo bueno si breve dos veces bueno. Pero en un mundo en el que la hora de diversión se paga muy cara, no siempre menos es igual a más. A pesar de ello, *Kirikú* es un plataformas notable, sencillo y bastante lineal pero apasionante en su desarrollo. Ideal para los más pequeños.

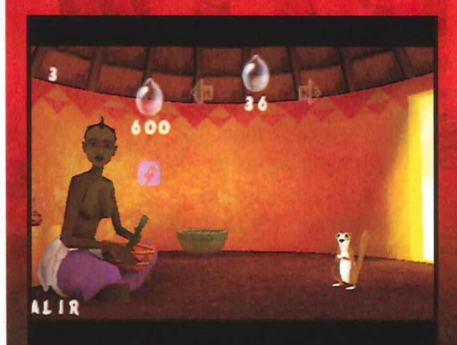
7



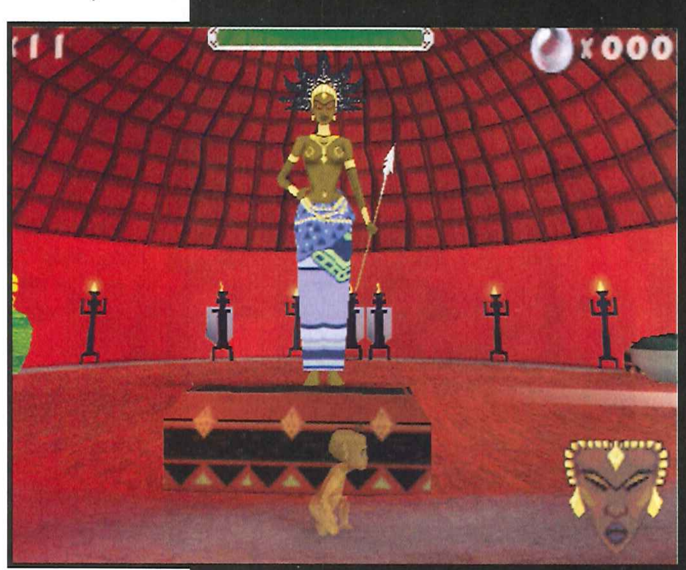
Las apariciones del Hombre Sabio te permitirán adquirir habilidades especiales.



Tu bebé impone respeto: hay quien huye ante él.



¿A quién le confiarías tus ahorros, a tu madre o a la ardilla? Terrible dilema.



Llegar a las fases finales está al alcance de cualquiera.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Ultimation • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

SILENT HUNTER II

Por E. Artigas "Tuck"

En la última edad de oro de los lobos de mar, **los capitanes de la marina de guerra alemana constituían una verdadera élite** temida en todos los océanos. **Sólo tres de cada diez sobrevivieron a la contienda. ¿Hubieras estado entre ellos?**

Una de las batallas clave de la Segunda Guerra Mundial se libró en alta mar, en las rutas utilizadas por los buques mercantes que aprovisionaban las Islas Británicas desde Estados Unidos. La Alemania nazi dedicó importantes esfuerzos a bloquear esta ruta torpedeando convoyes con sus submarinos. *Silent Hunter II* te propone que pilotes uno de los sumergibles alemanes que patrullaban los siete mares, desde el Atlántico al Mediterráneo, el Caribe o la Costa Oeste de Estados Unidos.

Eres el capitán y tienes toda la tripulación a tus órdenes, así que puedes saltar virtualmente de una posición a otra cuando quieras. Las misiones suelen empezar con una fase de navegación en superficie (que permite ir más rápido) hasta que llegas a un punto determinado. Provisto de tus prismáticos, debes otear tu objetivo desde la máxima distancia posible, sumergirte e iniciar la aproximación a la presa.

Los convoyes suelen ser escoltados por destructores, así que asegura el blanco lo más posible antes de lanzar tus torpedos.



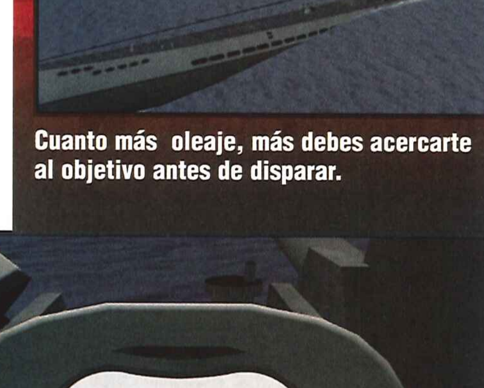
Nada más espectacular que presenciar el hundimiento de tu enemigo desde abajo.

Bajo el mar

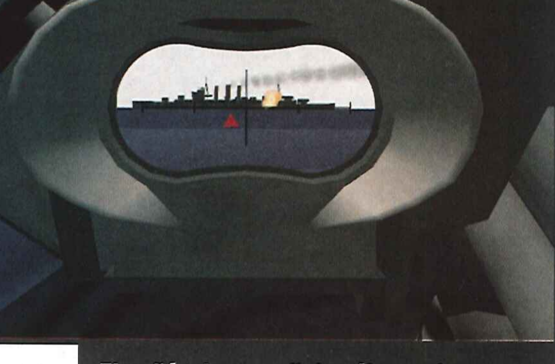
Cuando el enemigo percibe tu presencia, los destructores empiezan a buscarte. Lo mejor en estos casos es ordenar inmersión profunda cuando ves que se te van a poner encima para soltarte cargas de profundidad. En caso de que las explosiones abran alguna vía de agua, establece prioridades de reparación y, después, busca a tu atacante con el hidrófono. Una vez localizado, subes de nuevo y, tras algunos torpedos más, lo hundes. Sales a superficie y sigues con la misión.



Cuanto más oleaje, más debes acercarte al objetivo antes de disparar.



Así se desarrolla la mayoría de la acción, tanto en las misiones sueltas como en la campaña histórica. Todos los detalles que pueden aportar realismo se han cuidado al máximo, sobre todo los sonidos. Es espeluznante el crujir del metal cuando te hundes a más de 100 metros o el agua fría entrando por un agujero del casco. Además, hay una decena de tipos de submarinos controlables. Y por si la acción naval fuera poco, puedes ser atacado por aviones, de los que te puedes defender con tu cañón antiaéreo.



El cañón de superficie sólo puede usarse contra buques de guerra si estás muy lejos.

Puede parecer difícil, pero sólo debes aplicar tu astucia en los momentos críticos. Casi no importa que nada sepas de submarinos o que no sea éste tu género favorito. Te va a gustar desde la primera ola que saltes. Además, un futuro parche promete dotarlo de opciones multijugador que te permitirán incluso enfrentarte a los buques de *Destroyer Command*.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 600; 128 MB de RAM
aDeSe 13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

VEREDICTO

Extraordinario desde casi cualquier punto de vista. La fidelidad en la simulación es compatible con un tipo de juego apasionante, tenso y muy adictivo. Pese a que es difícil, es posible que guste desde el principio incluso a aquellos que nunca hayan jugado a un simulador de estas características.

7,5

GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** WideScreen Games • **EDITOR:** Cryo Interactive • **PRECIO:** 6.990 pesetas

Hubo un tiempo en que el género de aventuras se abonó al sigilo y todos querían conducir por la amplia autopista que lleva del primer *Thief* a *Metal Gear Solid*. **A eso mismo juega este *Frank's Herbert Dune*, sólo que tarde y mal.**

FRANK HERBERT´S DUNE

Por G. Masnou

La persecución del gusano de arena es uno de los momentos cumbre del juego.

Hace alrededor de un año que dedicamos un exhaustivo análisis al magnifico *Metal Gear Solid*. Muchas son las cosas que han pasado en ese tiempo: Navarrete sigue aferrándose a su cargo de jefe de redacción casi tanto como los talibanes a su Bin Laden, pero las Torres Gemelas no existen y Javier Saviola es la nueva estrella del Barcelona. Mientras Televisión Española seguía buscando un artista decente para representarnos en el Festival de Eurovisión, la gente de WideScreen se concentraba en desarrollar su propio *Metal Gear Solid* basado en el universo *Dune*.

El fruto de este año y pico de trabajo es *Frank Herbert's Dune*, un juego de aventuras y sigilo que, de entrada, da bastante buena impresión. La historia tiene cierto empaque, incluso hay una intriga digna de tal nombre que hace que sigamos con cierto interés los devaneos de Paul. Ése es el nombre del joven guerrero que se enfrenta al perverso clan de los Harkonnen, responsables de la masacre en que murió su familia. El tiempo de juego se divide entre largas excursiones por los escenarios, búsqueda de botiquines y munición, enfrentamientos directos y conversaciones más o menos informativas.



Con la necesaria cautela, puedes masacrar a tus enemigos sin darles ni tiempo de parpadear.



VEREDICTO

La historia es fiel a la letra y el espíritu de las novelas de Frank Herbert, los gráficos tienen un buen nivel y la ambientación es notable. Pero ahí acaban las virtudes de este juego lastrado por una serie de problemas técnicos poco menos que lamentables.

5



El cuartel general de los Fremen se halla bajo la arena del desierto.

Error fatal

Al principio resulta más que entretenido, pero sus errores técnicos hacen que se quede a galaxias de distancia de la precisión y adictividad del clásico de Konami en que se inspira. Tal vez el más evidente sea un sistema de cámaras que consigue el más difícil todavía: casi siempre enfoca la acción desde el peor ángulo posible.

Pero también molesta lo suyo la tendencia del protagonista a quedarse pegado a las paredes, como si fuese un sello embadurnado de cola. A veces resulta imposible hacerle volver a la acción y no queda más remedio que reiniciar la partida. En cuanto al sistema de apuntado automático, es tan poco preciso que más que simplificar las cosas, las complica.

El juego hace aguas en aspectos esenciales, y eso impide que saque partido de su correcta ambientación y el interesante desarrollo de su trama.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Innonics • EDITOR: Zeta Games • PRECIO: 2.995 pesetas

THANDOR THE INVASION

Olvídate de pretextos argumentales y demás zarandajas: ***Thandor* es un juego de estrategia en tiempo real transparente hasta extremos insospechados**. Proporciona justo lo que ofrece, algo de **diplomacia y gestión sin mayores complicaciones.**

Por S. Sánchez

Este es uno de esos juegos en los que el manual es lugar de visita obligada. Y no porque sea complejo, sino porque el pobre diseño del menú inicial hace que todo resulte bastante confuso y, desde luego, poco o nada intuitivo. Superada esta primera dificultad es recomendable visitar el tutorial, que no por tedioso, lento y mal estructurado deja de ser necesario.

Bueno, supongamos que ya has superado todos los purgatorios imaginables y estás en condiciones de hacer algo un poco más activo. En el mundo en que acabas de aterrizar hay dos tipos de recursos que deben ser recolectados. Uno de ellos es la xenita, que viene a ser el recurso económico, mientras el tritio hace las veces de recurso energético. Todas las partidas que juegues giran alrededor de estos recursos, por lo que enviar tu jeep a explorar el terreno y ver dónde empiezas las excavaciones es la primera de las tareas a realizar.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

No es el juego de estrategia en tiempo real más innovador del mundo y su apartado técnico no es para tirar cohetes. Pero reconozcamos al menos que es divertido echar algunas partidas en el modo multijugador y probar si tienes o no cualidades para la alta política.

4

Estrategas y diplomáticos

Los mapas están diseñados en 3D y es posible rotar la cámara y hacer zoom como se quiera. Aunque el juego no destaca por sus gráficos ni por el nivel de su inteligencia artificial, resulta bastante jugable, ya que al menos en las primeras partidas te entretienes descubriendo qué se pueden hacer con la gran variedad de unidades y estructuras disponibles.

Es bastante evidente que *Thandor* está más bien dirigido a partidas multijugador, a poder ser contra jugadores humanos. Ya es bastante frustrante ver como en ocasiones tus unidades no obedecen tus órdenes, pero lo que ya desespera es el grotesco comportamiento de las que guía la máquina. Tras jugar algunas partidas en este modo, he llegado a la conclusión de que hay una serie de cosas que ocurren porque sí, como que cuando juegues contra la máquina con varios equipos haya uno de ellos que desaparezca siempre a las primeras de cambio.



Atacan tus reservas de xenita. Perderlas puede suponer todo un desastre.



Los ataques pueden llevarse a cabo por tierra, mar o aire.



Algunos edificios y vehículos pueden mejorarse, como pasa con esta torreta.

Al menos esto sirve para que te des cuenta de la importancia que tiene el sistema diplomático de *Thandor*. Continuamente se establecen vínculos con las otras facciones en las que se propone la paz, alianzas o, en casos extremos, incluso la fusión de ambos ejércitos en uno solo. Sin duda, jugar a político aficionado es lo mejor del juego.

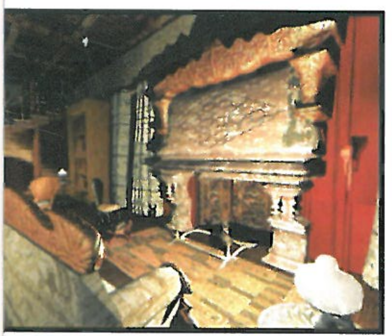
GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Galilea Multimedia • **EDITOR:** Wanadoo/Cryo Interactive • **PRECIO:** 6.990 pesetas

LAGO NESS

Hay un dragón bajo el lago. La pregunta es si estás dispuesto a **ponerte la falda de cuadros y dedicar unas cuantas horas a buscarlo**.

Por G. Masnou

L*ago Ness* es otra aventurilla de apuntar y hacer clic. Corre a cargo de Galilea Multimedia, la compañía francesa que desarrolló en su día *Génesis*, y ofrece, cómo no, el habitual sistema gráfico un tanto desfasado, interminables escenas de enlace y una interfaz tan rudimentaria como poco práctica.



La ambientación y la historia aportan algo de dignidad a una fórmula de juegos que en nada se diferencia de, por ejemplo, el desafortunado *Necronomicon*.

Los tics genéricos de siempre lastran el desarrollo de la acción: paseos interminables, un despliegue agotador de animaciones, puzzles insípidos... Como de costumbre, dedicas menos de una décima parte del tiempo a interactuar de verdad. El resto consiste en mirar la pantalla y evitar que se te cierren los párpados.

Lento, no muy agradecido desde el punto de vista gráfico y del todo anacrónico si lo comparamos con otras propuestas contemporáneas. Sólo pueden haber dos razones para que prefieras este juego a *Myst III: Exile*: que te apasionen las leyendas escocesas o que tu pulso se acelera cada vez que oyes las palabras "apuntar y hacer clic".





Por X. Pita

TETRIS WORLDS

GÉNERO: Puzzles • **DESARROLLADOR:** Blue Planet Sofware • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 5.995 pesetas

Pues sí, otro *Tetris*. Sólo que sin cosacos danzarines. Esta vez **va de páramos helados y estética ciber**.



A Rusia, además del vodka, le debemos muy buena literatura y el recuerdo de la Perestroika y de una revolución. Ah, y el *Tetris*. Allá por los años 80, un joven informático llamado Alexei Pajinatov tuvo la genial idea de crear un juego consistente en encajar una serie de piezas que caían en cascada. La repercusión de su invento está fuera de toda duda.

Tetris Worlds es un *Tetris* de nueva generación, aderezado con pobres escenarios en 3D, música electrónica de *DJ* trasnochado y cierto gusto por paisajes de inspiración lisérgica. Pero no deja de ser un *Tetris*. Como siempre, tienes que hacer coincidir una pieza con la otra e ir haciendo líneas. El juego en sí es un simple delirio mecánico en el que manejas el cursor movido por algún estímulo cerebral o el instinto de supervivencia.



Como aliciente para seguir sumando líneas en tu contador de niveles, vas recorriendo los distintos planetas de que consta el juego. Y eso que la recompensa no es muy suculenta: una cortina de agua y cambia el paisaje de fondo. Si antes veías un paraje desértico, ahora juegas en medio de un páramo helado.

En definitiva, que si lo que quieres es *Tetris*, pídele la Game Boy a tu hermana. O mejor, abre la hucha, coge unas monedas y dirígete al salón recreativo más próximo.

4



ACCIÓN

Por J. Ripoll

El juego que nunca probaré

Con la llegada al mercado de las máquinas de Nintendo y Microsoft, ha vuelto a plantearse uno de los grandes debates del mundo de los videojuegos: ¿PC o consola? Aunque lo ideal sería tener tanto un PC actualizado como una consola de nueva generación, esto no siempre es posible. ¿Cómo debe sentirse un diseñador que trabaja en exclusiva para Sony sabiendo que su obra sólo podrá ser disfrutada por una minoría? Si se considera artista, mal desde luego.

¿Cómo debe sentirse un diseñador que trabaja en exclusiva para Sony, sabiendo que su obra sólo podrá ser disfrutada por una minoría?

Sabemos que los títulos en exclusiva son reclamos de compra tan necesarios como dañinos para la industria. Pero nadie, absolutamente nadie, puede presentarse en una entrevista e ir afirmando que hay cierto tipo de juegos que se adaptan mejor a las consolas. Eso es perpetuar un tópico cargado de falsedad e ignorancia. Quizás sea incómodo jugar a un *shooter* en primera persona sin ratón, pero una aventura tipo *Devil May Cry* sí puede acabarse sin *pad* sin perder nada de jugabilidad. Al PC tampoco le faltan buenos juegos de lucha y simuladores deportivos, pero por nefastos designios empresariales, muchos amantes de los videojuegos no habrán disfrutado de *Soul Calibur* o *Pro Evolution Soccer*.

Esto no tiene comparación posible en cualquier otro ámbito. Imagina que para ver *Episodio II* haya que viajar a Madrid o el quinto volumen de Harry Potter sólo se vendiese como e-book para los PDA. ¿Acaso los usuarios no considerarían esto una sangrante tornadura de pelo?

Tras el desembarco de Xbox y Game Cube, las obras maestras quedarán más y más esparcidas. Cinco plataformas se repartirán el talento a partes desiguales, mientras los jugadores nos quedaremos en casa resignados, disfrutando de la parte que podamos permitirnos. Y así, año tras año, un nuevo juego engrosará la lista de "Grandes Títulos que nunca pudimos probar". ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font

Masificación en los escenarios

Los últimos juegos de estrategia editados, pese a no separarse mucho de la fórmula *Age of Empires*, apuestan de forma decidida por la filosofía del más y mejor. En concreto, *Empire Earth* y *Battle Realms* me han hecho reflexionar sobre un aspecto que suele pasar desapercibido pero yo considero importante: ¿vale la pena esforzarse en desplegar el mayor número de unidades posible en los escenarios? Nadie duda que resulta muy espectacular asistir al enfrentamiento entre 200 o más unidades, pero ¿son controlables o no esas aglomeraciones de tropas? Por lo general, no.

¿Vale la pena esforzarse en desplegar el mayor número de unidades posible en los escenarios?

Por eso, tiendo a reaccionar con escepticismo cuando una compañía promete que en su juego desplegarás cientos de unidades en pantalla. Una cosa es lo que teóricamente soporta el motor gráfico y otra lo que de verdad resulta operativo y puede llegar a producirse durante una partida. Existen múltiples "trucos" para que no podamos comprobar cuál es la capacidad máxima, ya sea hacer que los recursos escaseen, que sufras un ataque sorpresa que diezme tus tropas o que tus unidades se esparzan por distintos escenarios, como ocurría en *Theocracy*. De esta forma, el motor gráfico no queda en evidencia y tú sigues preguntándote qué pasaría si tu ejército pudiese seguir creciendo hasta llenar la pantalla.

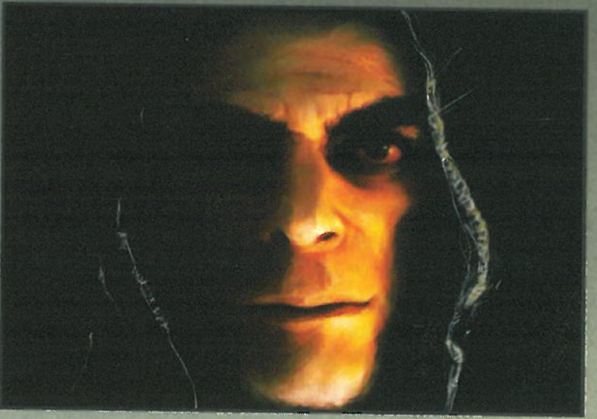
Pueden ser un reclamo estupendo, pero los escenarios masificados no son ni tan frecuentes como se dice ni demasiado manejables. Lo ideal sería aumentar las opciones estratégicas más que el número de unidades. Eso es lo que espero ver cada vez que se edita un nuevo juego, aunque pocas veces ocurra. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou



Proyectos en la sombra

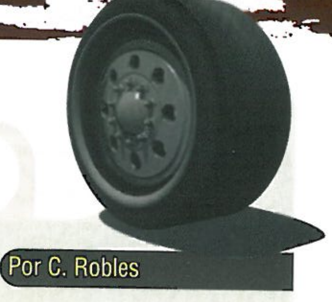
En contra de lo que suele decirse, las aventuras gráficas no pasan por un mal momento. Siempre habrá gente empeñada en decir que el género conoció tiempos mejores, pero uno de los objetivos de esta columna mensual es explicarte que las cosas no están tan mal como parecen y argumentar por qué. Aunque nos quejemos por vicio o por costumbre, basta con echar un vistazo a proyectos actualmente en vías de desarrollo para constatar que no hay motivos para rasgarse las vestiduras.

Para empezar, los creadores de *The Nomad Soul*, Quantic Dreams, andan enfrascados en una aventura en 3D con apuntes de acción que va a titularse *Fahrenheit*. En ella intentaremos desvelar los entresijos de una sucesión de oscuros asesinatos que se están llevando a cabo en Nueva York. Otro título ambicioso y con buenas perspectivas es *Atma: The Mythic Light of India*, que está siendo desarrollado por Vinayak 4Dgames. Se trata de una aventura "tipo *Myst*" ambientada en la mitología india y que cuenta con la licencia del motor de *Unreal*.

Basta con echar un vistazo a proyectos en desarrollo para constatar que no hay motivos para el pesimismo

También habrá que estar pendientes de *The Moment Of Silence*, la nueva creación de House Of Tales (*Mystery Of The Druids*), que promete ser un *thriller* futurista malsano, algo entre *Dreamweb*, *Blade Runner* y *Beneath A Steel Sky*. Y justo en el otro extremo del universo aventurero se encuentra *Zelenhgorm*, una "película interactiva" que se distribuirá por episodios y volverá a los viejos tiempos en que el uso de FMV y actores reales era el pan de cada día. Y es que, digan lo que digan los inevitables agoreros, el género sigue teniendo futuro gracias al talento de algunos y al dinero de otros pocos. ■

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por C. Robles

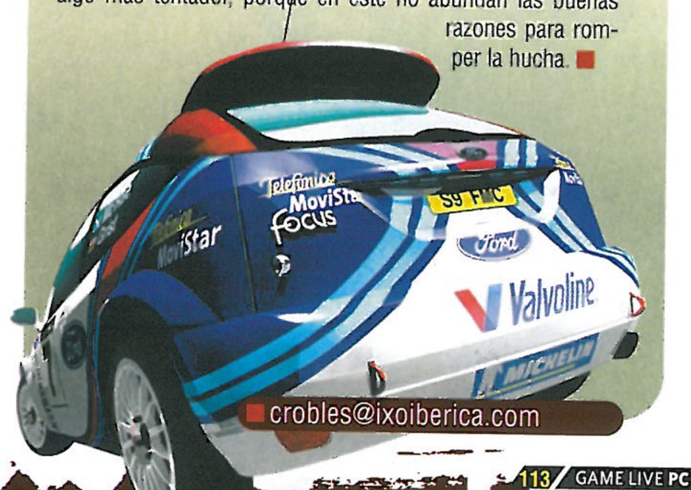
¿En qué me lo gasto?

Jugar cada vez es más caro, y mantener el ordenador en buena forma es más caro aún. Hoy en día, un PC es un gran agujero negro, capaz de alojar, masticar y deglutir toda clase de hardware a gran velocidad. Y si hablamos de juegos, lo cierto es que casi nadie puede permitirse el lujo de comprar todos los juegos "interesantes" que se editan. Por eso solemos limitar nuestras adquisiciones a momentos "especiales" como un cumpleaños o la inevitable Navidad, ese período en el que están bien vistos el apego a lo material, el egoísmo, el derroche y todas esas cosas que nos hacen sentir tan bien y que disimulamos durante el resto del año.

Esta Navidad escasean los juegos de carreras nuevos que puedan considerarse de compra obligada

Llegado ese momento, con el fajo de billetes en la mano, echas un vistazo a los diez o doce últimos números de *Game Live* en busca de esos dos o tres juegos estrella que piensas comprarte, aunque luego no te llegue la pasta para los regalos de los demás. Tu madre puede conformarse con una bufanda este año si es necesario. Pero no lo es. "Por suerte", para mí, las mejores elecciones son los relanzamientos a precio reducido de *Colin McRae Rally 2.0* y *NFS: Porsche*, porque muy pocas novedades pueden considerarse como productos de compra obligada.

Míralo por el lado bueno, si lo tuyo son las carreras, los juegos de la cosecha 2001 no te entusiasman y ya tienes las dos estupendas reediciones de que te hablaba, puedes invertir todo el dinero que te ahorres en un buen regalo para mamá. O en comprar una nueva tarjeta gráfica para tu agujero negro y sacarle más partido que nunca a los juegos que ya te hayas comprado. Esperemos que el año que viene el panorama sea algo más tentador, porque en éste no abundan las buenas razones para romper la hucha. ■



crobles@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

La cantera

Vivimos en un país muy plural en lo que a prácticas deportivas se refiere. Va por rachas, pero de aquí han surgido grandes figuras en hockey, waterpolo, esquí, balonmano, ciclismo, baloncesto, atletismo, vela, tenis, motociclismo, golf o el sempiterno fútbol. En los últimos 20 años algunas modalidades han deparado estupendos (o no) videojuegos. Pero el futuro es incierto.

Dinamic Multimedia ha sido la productora española que más jugo ha sacado del tema, pero, tras su cierre, varias franquicias de éxito quedan suspendidas indefinidamente. No soplan buenos vientos para la producción nacional. Las dificultades del sector atenazan a varias empresas generando rumores de toda índole, mientras que pequeños grupos independientes tratan de salir adelante con proyectos mayormente de estrategia, rol y aventuras, como pudiste comprobar en el Nº 10 de nuestra revista.

Quizá sea que Martín López Zubero, Severiano Ballesteros, José Luis González y Arantxa Sánchez-Vicario no suscitaron tanto interés como otras estrellas que encabezaron productos nacionales en su día (Aspar, Butragueño, Fernando Martín...). Pero la escasez de juegos deportivos españoles en producción es más que preocupante, y no parece que Raúl González, Pau Gasol o Juan Carlos Ferrero sirvan de inspiración a nuestros programadores, aunque sí están presentes en programas internacionales, caso de Iker Casillas (*FIFA*) o Sergio García (*Links*).

La escasez de juegos deportivos españoles en producción es más que preocupante

¿Por qué países como Estados Unidos, Francia, Japón, Canadá o Reino Unido prestan tanta atención al mundo del videojuego deportivo y en España nos encontramos sumidos en un vacío de futuro? ¿Dónde está nuestra cantera? ■

ajimenez@ixoiberica.com

ROL

Por J.J. Cid

Rol bajo en calorías

Hace unos cuantos días, deambulando por uno de los cientos de foros que abundan en la Red, se me ocurrió entrar en un *post* dedicado al original tema "Cuáles son los mejores juegos de cada género". Al entrar esperaba ver las elecciones subjetivas de muchos usuarios pulcramente ordenadas por lo que podríamos considerar "géneros oficiales". Nada más lejos de la realidad. La fusión y las diferentes ramificaciones en subgéneros originaba que cada respuesta abarcara una larguísima lista de títulos y más títulos. Entre todos estos subgéneros con los que se pretende denominar a algunos juegos, el que más me llamó la atención fue, sin duda, el llamativo rol light.

No teníamos bastante con el pan integral, la Coca-Cola light e incluso los helados bajos en calorías, ahora también nuestro principal sustento de horas de ocio y asueto tiene que ser light. ¿Cómo podríamos definir esta ramificación desnatada del rol? "Pues verá, es rol, pero se le quita lo más pesado, no tienes que pensar mucho". No, no creo que sea la definición exacta para los tipos de juegos a los que se refiere. Está claro que los juegos tipo *Diablo* no son juegos de rol en sentido estricto.

Por si no teníamos bastante con el pan integral o la Coca-Cola desnaturalizada, ahora nuestro género preferido debe ser light

Nadie duda que son juegos entretenidos y que incluso alguno de ellos pueda estar en las primeras posiciones de tan populares listas, pero desde luego no en una lista dedicada a juegos de rol. A mí que no me rebajen la grasa, que si me paso, siempre podré bajar michelines a base de largas sesiones con el *shooter* de turno. ■

jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

Target 2002

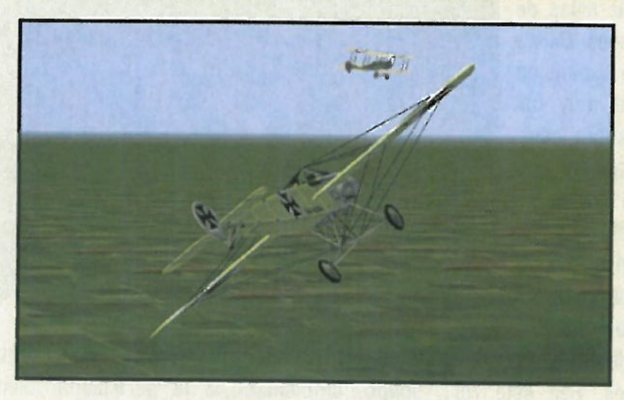
En algunas ocasiones, la vida se asemeja a los cuentos de hadas y nuestros sueños se tornan reales. La columna de este mes está dedicada a dos grupos de creadores de software que trabajan para que la afirmación anterior sea cierta para los aficionados a los simuladores. Ambos grupos están compuestos por fanáticos de la simulación y ambos han fundado sendas compañías con el único propósito de producir simuladores de combate *on line* con el mayor grado de realismo posible. También tienen en común que el dinero no es el principal motor de sus proyectos, sino la satisfacción última de los usuarios y la voluntad de crear programas con una calidad fuera de lo corriente.

Nuevos proyectos en los que el dinero no es el principal motor de sus creadores, sino la satisfacción última de los usuarios

El primer grupo es el creador del programa *Target for Tonight*, simulador basado en las batallas aéreas nocturnas de la Segunda Guerra Mundial y del que planea establecer un servidor próximamente. El dinero recaudado con esta simulación será donado íntegramente a proyectos de restauración y conservación del patrimonio histórico aeronáutico.

El segundo grupo está compuesto, entre otros, por el creador del programa de comunicación RogerWilco y tiene como objetivo la producción de una serie de simulaciones de vuelo de combate *on line* ultrarrealistas, fuera de los circuitos comerciales habituales. Los usuarios podrán modificar a su gusto estos simuladores y también crear sus propios servidores *on line*. Entre sus actuales proyectos se encuentra *Target Korea*, sobre el conflicto de los años 50, *Target Rabaul*, sobre la Segunda Guerra Mundial, y *Target Flanders*, un simulador que acaba de anunciarse y que está centrado en la Primera Guerra Mundial.

Ojalá hubiese más creadores de software como éstos. ■



magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez



Capeando el temporal

Parece que lo de la crisis iba en serio. La desaceleración económica empieza a notarse en todos los ámbitos y el ocio interactivo no iba a quedarse al margen. Una de las primeras grandes compañías en reaccionar ha sido Electronic Arts. Y lo ha hecho con contundencia: reestructurando a fondo su división *on line*, que no dejaba de acumular pérdidas, y despidiendo a 250 trabajadores.

Entre las víctimas colaterales de esta crisis está *BattleTech 3025*, que iba a ser un juego *on line* de simulación de combates entre mechs y que ya nunca superará la fase beta, ya que ha sido cancelado. Además, el servicio Platinum de EA, que ofrecía acceso a sus servidores para algunos juegos a cambio de una cuota mensual, va a desaparecer en diciembre.

BattleTech 3025, que iba a ser un juego on line de simulación de combates entre mechs, ya nunca superará la fase beta

Esta reestructuración de EA.com se debe a la voluntad de reactivar esta página, y para ello se añadirán servicios gratuitos para juegos como *Need for Speed*, *Nascar Racing* y *Knockout Kings*. A *Majestic*, que es uno de los productos *on line* más importantes que tiene ahora EA, y que no ha funcionado como estaba previsto, se le van a añadir a principios del año que viene *Earth and Beyond*, *Sims Online* y la expansión de *Ultima Online*, *Lord Blackthorne's Revenge*.

El caso es que EA ha sido la primera en adoptar un plan de choque radical para capear la crisis, pero está claro que no será la única. Visto el panorama, creo que voy a pedirles a los Reyes que no se cancelen más proyectos, no se reestructuren más divisiones y no se pierdan más puestos de trabajo. En resumen, que a poder ser las cosas sigan como están. ■

sergis@ixoiberica.com

No está nada mal lo que vas a encontrar este mes en las estanterías. Desde el que consideramos hace muy poco juego del año a dos de nuestras primeras portadas pasando por completísimos lotes a cargo de Sierra y Blizzard. **Y todo a muy buen precio**.

DEUS EX





FICHA

GÉNERO: Acción/Rol
DESARROLLADOR: Ion Storm
EDITOR: Proein
PRECIO: 2.995 pesetas

Estamos en un futuro mucho más próximo de lo que nos gustaría imaginar. Una voraz epidemia conocida como la Muerte Gris se extiende por todo el globo. La única cura posible tiene un precio desorbitado, así que sólo los más ricos están más o menos a salvo de la enfermedad.
En un escenario así, no hay gobierno capaz de preservar el orden. Las sectas de terroristas apocalípticos brotan como champiñones y sólo la poderosa UNATCO, fuerza de orden de las Naciones Unidas, es capaz de mantenerlas a raya.

Tu papel en este absorbente *shooter* es el del agente JC Denton, recién llegado a las filas de la UNATCO. Puedes equipar a tu personaje con implantes tecnológicos y armas de lujo y recorrerás un enjambre de niveles de estelar diseño (que te llevarán a los bajos fondos de ciudades como Hong Kong o París), adoptando soluciones creativas y disfrutando de una de las experiencias lúdicas más completas de los últimos años.

TACHYON: THE FRINGE



Con este simulador para todos los públicos, NovaLogic hizo una incursión en el género de combates entre naves espaciales. Pese a tratarse de un producto de orientación *arcade*, ganó algún que otro premio a la mejor simulación del año.
Género: Simulación · Precio: 2.995 pesetas

ANACHRONOX



Los aficionados al rol que quieran tomarse un respiro de tanto elfo y tanto dragón pueden probar este juego de ambientación insólita, situado en un futuro de lo más improbable y protagonizado por personajes de una extraña simpatía.
Género: Rol · Precio: 2.995 pesetas

CARMAGGEDON TDR 2000



¿Atropellar peatones a la carrera? Pues sí, de eso trataba el polémico *Carmaggedon* y de eso trata también su algo suavizada pero igualmente frenética secuela. Eso sí, aquí pesan algo más las carreras que los atropellos.
Género: Carreras · Precio: 2.995 pesetas

KISS PSYCHO CIRCUS
Género: Acción · Precio: 2.995 pesetas

JET PACK
Género: Simulación · Precio: 3.995 pesetas

JETFIGHTER 4
Género: Simulación · Precio: 2.995 pesetas

DARK COLONY
Género: Estrategia · Precio: 995 pesetas

REQUIEM: AVENGING ANGEL
Género: Acción · Precio: 995 pesetas

DIABLO 2: BATTLE CHEST

FICHA

GÉNERO: Rol/Acción
DESARROLLADOR: Blizzard
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 7.995 pesetas

Sí, un producto con el sello *Diablo* en la carátula vuelve a asomarse a nuestra sección de línea económica. Y lo hace a un precio de los que no suelen considerarse asequibles. Pese a todo, este lote es una excelente inversión tanto para coleccionistas como para turistas accidentales en el mundo del rol. Además del juego que ha liderado las listas de medio mundo durante meses, *Diablo II*, encontrarás la reciente expansión *Lord of Destruction*, una muy útil guía oficial y las hasta ahora inéditas (y notables) bandas sonoras del juego original y su expansión. En cuanto al juego en sí, poco podemos decir que hasta alturas no se sepa. El segundo capítulo de las batalla contra el Mal te llevará a explotar un vasto mundo lleno de cavernas, mazmorras y páramos salvajes. Sea esto rol genuino o simple acción y aventura, lo cierto es que nadie niega que se trata de un juego sólido, ambientado a la perfección, bien estructurado y rabiosamente adictivo.



HITMAN: CODENAME 47



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: IO Interactive
EDITOR: Proein
PRECIO: 2.995 pesetas

Los aspirantes a Rambo virtual deberían mantenerse alejados de *Hitman*, un juego cuyo principal aliciente es el rechazo a las tácticas ingenuas y el gusto por el gatillo fácil. El tipo que vas a encarnar es un asesino a sueldo, y no uno cualquiera, sino un profesional escrupuloso que se toma su trabajo muy en serio.

Calvo, elegante y algo siniestro, Hitman es el resultado de un experimento genético de muy dudoso gusto: se trataba de crear al asesino perfecto, y el caso es que lo hicieron, pero como suele ocurrir en estos casos, no fueron capaces de controlarlo. Ahora Hitman juega con sus reglas, que consisten en aplicar el sigilo, la puntería y la capacidad para resolver puzzles lógicos en una serie de situaciones muy bien planificadas y desarrolladas. Añade a esto unos gráficos muy atractivos y texturas exquisitas y empezarás a entender por qué este juego fue portada en esta revista y tuvo un generoso hueco en nuestra selección de los mejores títulos del pasado año. Un eslabón clave en la historia de la violencia inteligente.

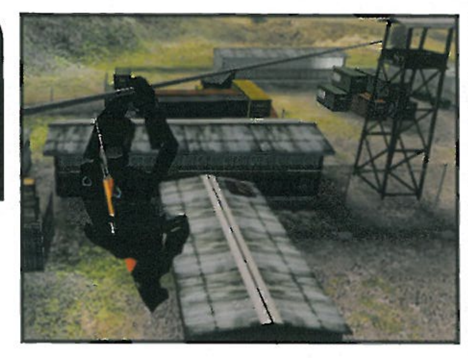
PROJECT I.G.I.





FICHA

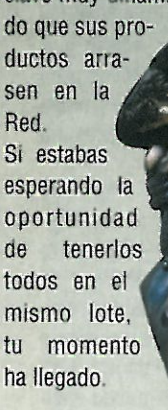
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Innerloop Studios
DITOR: Proein
PRECIO: 2.995 pesetas



A estas alturas, pedirle a un *shooter* que aporte algo nuevo al género más codificado, explotado y auto-referenciado que existe empieza a ser demasiado pedir. A *Project I.G.I.* no le sobran novedades ni ideas revolucionarias, pero sí que es un juego solvente, de los que pueden comprarse casi a ciegas.

Tu papel en este *shooter* reflexivo y lleno de tiempos muertos es el de David Jones, miembro de la SAS británica que está a punto de hacerse cargo de la misión de su vida. Le hará falta pasar lo más desapercibido posible y afinar la puntería, porque ésas son las reglas de oro en este juego táctico y exigente como pocos.

Otra portada de *Game Live* que ya ha cumplido su ciclo y se asoma a la línea económica, oportunidad perfecta para que los incondicionales del género se hagan con él y decidan por sí mismos si valía o no la pena.



BEST SELLERS BLIZZARD



FICHA

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Blizzard
DITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 5.995 pesetas



Cuando una compañía tiene en la recámara una serie de licencias de edición como las que maneja Blizzard, es lógico que intente sacarles el máximo partido posible. A simple vista, este lote parece un pez fuera del agua en la sección de oportunidades. Pero por esa media docena de billetes verdes puedes conseguir de una tacada títulos del fuste del primer *Diablo*, *Starcraft* (más la expansión *Broad Wars*) y *Warcraft 2 Battle.Net Edition*. Es decir, parte de lo más granado del catálogo de Blizzard, la compañía que ha interpretado géneros como el rol y la estrategia en clave muy dinámica y ha conseguido que sus productos arrasen en la Red.

Si estabas esperando la oportunidad de tenerlos todos en el mismo lote, tu momento ha llegado.



Civilization III

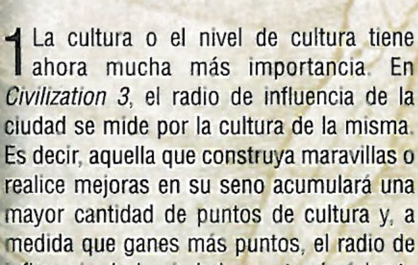
El esfuerzo civilizador ha subido un par de peldaños con la tercera entrega de este clásico entre clásicos. Puedes optar por la diplomacia, el terror o el peso de la cultura, pero hagas lo que hagas, será mejor que tengas a mano esta guía.

Puede que te consideres un experto en *Civilization*, que te hayas pasado todos los juegos surgidos de la cabeza de Sid Meier, que seas un experto en todo lo referente a civilizaciones, recursos y batallas con el enemigo. Bueno, nosotros también creíamos serlo, pero una sesión continua de *Civilization 3* ha servido para bajarnos los humos.

La nueva entrega del juego de Firaxis incluye una serie de cambios y mejoras que hacen de *Civilization 3* un reto desde el primer minuto de partida. Incluso para los expertos. Antes de comenzar con la guía propiamente dicha, lo mejor será comentar cuáles son los cambios que te vas a encontrar. Más que nada para ahorrarte sustos.



Los Cambios



1 La cultura o el nivel de cultura tiene ahora mucha más importancia. En *Civilization 3*, el radio de influencia de la ciudad se mide por la cultura de la misma. Es decir, aquella que construya maravillas o realice mejoras en su seno acumulará una mayor cantidad de puntos de cultura y, a medida que ganes más puntos, el radio de influencia de la ciudad se extenderá hasta un máximo de 20.000, la cifra necesaria para ganar la partida.

Imagínate las consecuencias: ahora hay batallas basadas más en el desarrollo intelectual de una civilización que en el mero hecho de acumular tropas y ejércitos de indecente poderío. La importancia de la cultura se pone de manifiesto cuando entras en contacto con las otras ciudades. Una civilización pequeña y atrasada puede decidir unirse a tu causa y cederte su gobierno por el simple hecho de que tu esplendor cultural los ha dejado con la boca abierta. De esta manera evitarás derramar litros de sangre inútil.

2 Para acceder a una nueva era deberás investigar y desarrollar la mayoría de las tecnologías existentes en la era en que estás. Cuando hayas cumplido los requisitos tecnológicos necesarios, podrás evolucionar a un estatus cultural, científico y militar superior.

3 Ahora las diferentes civilizaciones se diferencian entre sí por diversos detalles. En *Civilization 3* existen seis atributos y cada civilización posee dos de ellos. Son los siguientes: comercial, expansionista, industrial, militar, religioso y científico. El atributo comercial hace que se reduzca la corrupción y proporciona a tus ciudades un bono en comercio. El industrial hace que tus trabajadores acaben sus obras con mayor rapidez e incrementa el nivel de producción. El atributo expansionista favorece, como su propio nombre indica, el crecimiento y expansión de tus ciudades. En cuanto al militar, el religioso y el científico, los tres tienen características comunes: proporcionan descuentos en la construcción de edificios relacionados con el atributo en cuestión. Pero eso no es todo: el atributo religioso reduce la posibilidad de que tu población se deje llevar a la anarquía, el científico te proporciona un bono de tecnología cuando avances de una era a otra y el militar hace que las promociones se realicen con mayor frecuencia.

4 Ya no tendrás que preocuparte por esos insidiosos bárbaros que surgían de la nada en anteriores *Civilization*. Bueno, sí que tendrás que hacerlo; seguirán dando guerra, y mucha, pero por lo menos sabrás dónde operan y cómo neutralizar la amenaza. El mapa estará salpicado de campamentos bárbaros. Lo mejor que puedes hacer es tomarlos, con lo que neutralizas el peligro y, además, ganas una pequeña cantidad de oro. Pero ojo, destruir un campamento bárbaro no significa, ni mucho menos, que los hayas eliminado del mapa. De hecho, pueden volver a construir en cualquier momento.

5 Para acabar, una desagradable sorpresa para muchos de vosotros: en *Civilization 3* la forma de gobierno basada en el fundamentalismo ha desaparecido. Ahora, la mejor opción es, con diferencia, la democracia.

Consejos Generales

PIENSA ANTES DE ACTUAR

Bueno, ya te hemos puesto más o menos al día y eres consciente de algunos de los nuevos conceptos que encontrarás en *Civilization 3*. Antes de comenzar la construcción de tu imperio es muy importante que te plantees qué tipo de estrategia quieres seguir. *Civilization 3* es un juego enormemente abierto. No existe una forma predeterminada de solucionar las cosas. Su complejidad, su variedad de unidades, maravillas y tecnologías hacen que cada partida sea un mundo, que casi todo sea posible y dependa del jugador. Por ello, es muy importante que elijas tu civilización con calma, que te lo pienses dos veces. En tus manos está ser un militar sin escrúpulos, pero tal vez prefieras crear una civilización serena, comercial y pacífica.

Más cosas: márcate objetivos. Construye tus ciudades en función de lo que quieras conseguir. Si deseas avanzar en tecnología lo más rápidamente posible, deberás convertir a la gran mayoría de tus ciudadanos en trabajadores, descuidando así la fuerza militar. Lo mismo se podría decir de una civilización religiosa. Tus ciudades contarán con un gran número de catedrales, pero flaquearán en otros aspectos.

ASPECTOS MILITARES

Recuerda que no estás solo. Aunque el crecimiento de tu civilización sea óptimo, hay más jugadores en el mapa. Tus rivales guiados por la IA son tan rápidos como envidiosos. Es decir, se desarrollarán más deprisa que tú y, aun así, te odiarán y harán todo lo posible por destruirte, ya sea por la vía diplomática, con las armas o por asimilación cultural, así que no pierdas tiempo y anticípate a las posibles amenazas creando una fuerza militar lo antes posible. No un gran ejército, pero sí suficiente para que nadie te tome por el pito del sereno.

Aunque optes por crear una civilización basada en el comercio y la cultura, nada te salvará de ir a la guerra de vez en cuando. En el caso supuesto de que seas tú el que desee iniciar las hostilidades, tendrás que pensar detenidamente con quién te enfrentas. *Civilization 3* puede ser un juego muy frustrante, ya que cuesta mucho construir y muy poco destruir o que te destruyan.

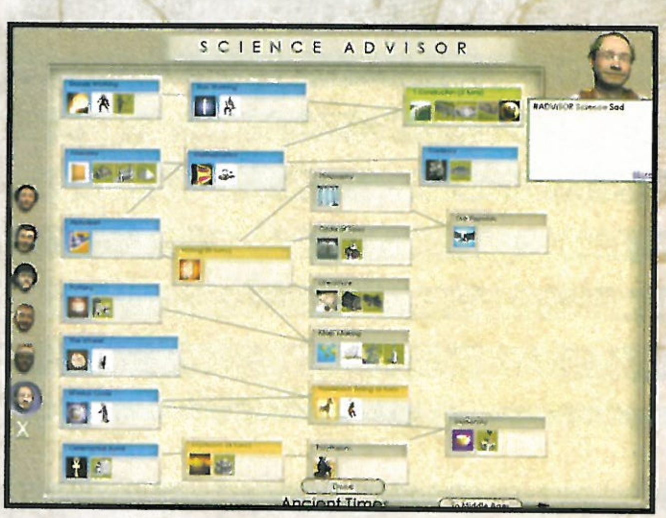
La ventaja del sistema de turnos es que puedes pensar y prever los acontecimientos antes de que se produzcan, así que no te precipites a la hora de atacar y haz caso a los consejeros del juego. Muchas veces pecan de pesimistas o cobardes, pero su opinión suele ser digna de ser tenida en cuenta. Si te dicen que no ataques porque tu ejército no es lo bastante poderoso, hazles caso y construye nuevas unidades.

Cuando por fin ataques, asegúrate de que tu ejército te da cierta superioridad, ya sea numérica o de potencial. No mantengas a tus unidades separadas. Una buena coordinación del ejército te permite tener ganada la mitad de la batalla. No olvides que aquí la gestión pasa a segundo término y lo que importa es el dominio de las tácticas militares.

Una vez hayas ido a la guerra, no dejes a tus trabajadores desperdigados por el mapa. Haz que se refugien en la ciudad o protégeles con alguna ficha defensiva.

RECURSOS

NOMBRE	ALIMENTO	ESCUDO	COMERCIO
Aluminio	0	2	0
Caballos	0	0	1
Carbón	0	2	1
Hierro	0	1	0
Petróleo	0	1	2
Plástico (rubber)	0	0	2
Salitre (saltpeter)	0	0	1
Uranio	0	2	3
Tintes (dyes)	0	0	1
Pieles (furs)			
Gemas	0	0	4
Incienso	0	0	1
Marfil (ivory)	0	0	2
Sedas (silks)	0	0	3
Especias	0	0	2
Vino	1	0	1
Oro	0	0	4
Trigo	2	0	0
Pescado	2	0	1
Ganado (cattle)	2	1	0
Ballenas (whales)	1	1	2
Gamos	1	0	0





Lo ideal sería que la guerra no hiciese mella en el desarrollo de tu civilización. La violencia puede ser a veces la única solución posible, pero siempre te arriesgas a que su uso convierta una ciudad próspera en un catálogo de penurias y frustraciones. No pierdas de vista el desarrollo, por muy enfrascado que estés en la acción directa.

Aunque apuestes por la paz, mantén una unidad militar defensiva en todos tus territorios. Quizás te dé buenos resultados realizar una serie de ataques preventivos para crear una posición de fuerza y dejar claro a tus vecinos que no será fácil acabar contigo.

Tus rivales pueden convertirse en una verdadera pesadilla. La experiencia nos ha llevado a odiar a los egipcios, aztecas y zulúes, culturas todas ellas de carácter muy ofensivo. Si estás cerca de alguna de estas civilizaciones o de los rusos, persas, franceses, ingleses y alemanes, ya te puedes ir preparando, porque no van a darte un respiro.

Su punto débil es que apenas les queda tiempo para el desarrollo cultural, por lo que puedes acabar asimilándolos pacíficamente si acumulas muchos puntos de cultura. Ahora, de poco sirve la seducción cultural si sucumbes al primer ataque. Una táctica defensiva que haga compatibles férrea resistencia y desarrollo puede funcionar, pero debes tener una cosa clara: nunca dejes que otra civilización se expanda más que la tuya. A mayor territorio, mayor capacidad para desarrollar tecnologías, unidades o recursos. Aunque te sientas bien con tu civilización compacta y bien ordenada, siempre llegará el momento en que debas arriesgarlo todo y pasar al ataque.

Las Eras

No nos cansaremos de decir que *Civilization 3* es un juego tan abierto como complejo. Lo que leerás a continuación es un resumen de los procedimientos y decisiones que mejor nos han funcionado. Tómatelo como una referencia, no como algo que debas seguir al pie de la letra.

Era Antigua (Ancient Era)

Tal vez una de las más variables del juego. Las estrategias a seguir deben adaptarse incluso al tipo de terreno en el que estés construyendo tus ciudades. Por lo general, el juego arranca en una zona con buenos recursos naturales, el lugar perfecto para que instales tu capital.

1. Procura que tu ciudad esté cerca de un río y que la tierra sea fértil y húmeda. Si no te convence el emplazamiento que te asigna el ordenador, busca uno que se amolde a tus preferencias y funda allí tu ciudad.

2. No olvides irrigar siempre el territorio y, cuando lo hayas hecho, construye una carretera.

3. Observa como el nivel de producción, que puedes conocer gracias a los iconos de recursos, varía de una zona a otra. Pon a tus ciudadanos a trabajar en los lugares que resulten más rentables.

4. Las carreteras son otro de los puntos importantes. Favorecerán el comercio y harán que algunas de tus unidades avancen más deprisa.

5. Esta era es la ideal para expandirse. De hecho, ponte manos a la obra cuanto antes, porque es fundamental. Una superpotencia se caracteriza por la cantidad de ciudadanos, territorios, avances y poder que acumula. Así que construye ciudades rápidamente, olvídate por ahora de crear un ejército muy poderoso y desarrolla una estructura defensiva básica que proteja las ciudades del ataque de los bárbaros. Ten en cuenta que la estrategia que estamos siguiendo pasa por darle una importancia capital a los colonos y a los trabajadores y en protegerles para que puedan seguir produciendo.

6. Es muy probable que el rápido crecimiento de tu población provoque algunos disturbios y que la gente esté descontenta. La solución puede pasar por reasignar tareas, aunque ésta es un arma de doble filo. Será mejor que les construyas un templo para que se entretengan.

7. Seguramente ya hayas entrado en contacto con otras civilizaciones. Esto es bueno, contacta con ellas e intercambia conocimientos. Eso sí, si prefieres adoptar una actitud mucho más agresiva, lo mejor es que acabes con ellas lo más rápidamente posible. Esto podría favorecer el establecimiento de tus fronteras, así marcarías de una manera más férrea tu territorio. Sin embargo, nuestro consejo es que no vayas a la guerra con todos, sólo en los momentos en que sea indispensable. La guerra la dejaremos para más adelante, para la era industrial, en la que tu civilización será ya mucho más avanzada y peligrosa.

8. Una de las maravillas que debes construir cuanto antes es la Gran Biblioteca (Great Library), que te pondrá a la cabeza en lo que a desarrollo cultural se refiere. La construcción de maravillas es muy pero que muy importante. En esta era en concreto debes sacarles el máximo partido. No importa que pronto vayan a quedar obsoletas, ya que de momento son imprescindibles si lo que quieres es crecer. Tampoco hay que despreciar los puntos extra de cultura que proporcionan, dada la inmensa importancia que el nivel cultural tiene en este juego.

9. En cuanto al tipo de gobierno, deberás cambiar a monarquía o república cuanto



UNIDADES ESPECIALES

	Civilización	Precio	Requisitos	Ataque	Defensa	Movimiento	Potencia de fuego	Alcance	Frecuencia de disparo
Legionary	Romana	30	H	3	3	1	-	-	-
Hoplite	Griega	20	-	1	3	1	-	-	-
Panzer	Alemana	100	Pe y Pl	16	8	3	-	-	-
Rider (jinete)	China	70	C y H	4	3	3	-	-	-
Samurai	Japonesa	70	A	4	4	2	-	-	-
War Elephant	India	70	-	4	3	2	-	-	-
Jaguar Warrior	Azteca	10	-	1	1	2	-	-	-
Mounted Warrior	Iroquois	30	C	3	1	2	-	-	-
War Chariot	Egipcia	20	C	2	1	2	-	-	-
Bowman	Babilonia	20	-	2	2	1	-	-	-
Cossack	Rusa	80	C y S	6	4	3	-	-	-
F15	Americana	100	Pe y Al	8	4	-	4	6	2
Musketeer	Francesa	60	S	3	4	1	-	-	-
Immortal	Persa	30	H	4	2	1	-	-	-
Impi	Zulú	20	-	1	2	2	-	-	-
Man-o-War	Inglesa	60	H y S	3	2	4	3	1	2

Pe - Petróleo · Pl - Plástico · H - Hierro · Al - Aluminio · Pl - Plástico
U - Uranio · S - Salitre · C - Caballos · A - Acero

UNIDADES NO BELIGERANTES

	PRECIO	COSTE DE POBLACIÓN	MOVIMIENTO
Settler	30	2	1
Worker	10	1	1
Scout	10	-	2
Explorer	20	-	2
Great Leader	-	-	3

UNIDADES DE TIERRA

	PRECIO	REQUISITOS	ATAQUE	DEFENSA	MOVIMIENTO	POTENCIA DE FUEGO	ALCANCE	FRECUENCIA DE DISPARO
Warrior	10	-	1	1	1	-	-	-
Spearman	20	-	1	2	1	-	-	-
Pikeman	30	H	1	3	1	-	-	-
Archer	20	-	2	1	1	-	-	-
Longbowman	40	-	4	1	1	-	-	-
Swordsman	30	H	3	2	1	-	-	-
Musket-Man	60	S	2	4	1	-	-	-
Rifleman	80	-	4	6	1	-	-	-
Infantry	90	Pl	6	10	1	-	-	-
Paratrooper	100	Pe y Pl	6	8	1	-	-	-
Marines	100	Pl	8	6	1	-	-	-
Mech Infantry	110	Pe y Pl	12	18	2	-	-	-
Chariot	20	C	1	1	2	-	-	-
Horseman	30	C	2	1	2	-	-	-
Knight	70	C y H	4	3	2	-	-	-
Cavalry	80	C y S	6	3	3	-	-	-
Tank	100	Pe y Pl	16	8	2	-	-	-
Modern Armor	120	Pe, Al y Pl	24	16	3	-	-	-
Catapult	20	-	-	-	1	4	1	1
Cannon	40	H y S	-	-	1	8	1	2
Artillery	80	-	-	-	1	12	2	2
Radar Artillery	120	Al	-	-	1	16	2	2

UNIDADES AÉREAS

	PRECIO	REQUISITOS	ATAQUE	DEFENSA	POTENCIA DE FUEGO	ALCANCE	FRECUENCIA DE DISPARO	CAPACIDAD DE CARGA
Fighter	80	Pe	4	2	2	4	1	-
Jet Fighter	100	Pe y Al	8	4	2	6	1	-
Stealth Fighter	120	Pe y Al	-	-	4	6	2	-
Bomber	100	Pe	-	2	8	6	3	-
Stealth Bomber	240	Pe y Al	-	-	8	8	3	-
Helicopter	80	Pe y Pl	-	2	-	4	-	1
Cruise Missile	60	Al	-	-	16	2	3	-
Tactical Nuke	300	Al y U	-	-	-	-	-	-
ICBM	600	Al y U	-	-	-	-	-	-

UNIDADES NAVALES

	PRECIO	REQUISITOS	ATAQUE	DEFENSA	MOVIMIENTO	POTENCIA DE FUEGO	ALCANCE	FRECUENCIA DE DISPARO	CAPACIDAD DE CARGA
Galley	30	-	1	1	3	-	-	-	2
Caravel	40	-	1	2	3	-	-	-	3
Galleon	60	-	1	2	4	-	-	-	4
Transport	100	Pe	1	4	5	-	-	-	8
Privateer	60	H y S	1	1	3	-	-	-	-
Frigate	60	H y S	2	2	4	2	1	2	-
Ironclad	80	C y H	4	4	4	4	1	2	-
Submarine	100	Pe	6	4	3	-	-	-	-
Nuclear Submarine	120	U	6	4	3	-	-	-	1
Destroyer	120	Pe	12	8	5	6	1	2	-
AEGIS Cruiser	160	Al y U	12	10	5	4	2	2	-
Battleship	200	Pe	18	12	5	8	2	2	-
Carrier	180	Pe	1	8	4	-	-	-	4

Pe - Petróleo	Pl - Plástico	H - Hierro
Al - Aluminio	Pl - Plástico	U - Uranio
S - Salitre	C - Caballos	A - Acero

antes, ya que el despotismo sólo es adecuado para civilizaciones muy primitivas y pronto se convertirá en un lastre. Elegir entre los dos tipos de gobierno posibles, monarquía y república, depende del tipo de partida o la civilización con que estés jugando. Los japoneses y los aztecas, por ejemplo, comienzan con dos de los cuatro avances necesarios para evolucionar a la monarquía: los entierros rituales (Ceremonial Burial) y el código de honor del guerrero (Warrior Code).

Debes tener muy claro es qué gobierno se adapta mejor a tus circunstancias. La monarquía favorece a las civilizaciones expansionistas y muy militarizadas, mientras que la república agiliza la actividad mercantil y el desarrollo cultural. Pero ojo, el sistema republicano exige una producción mayor de bienes de consumo y si ésta se colapsa, sufrirás hambrunas y más que probables insurrecciones.

10. Es importante que comercies con otras civilizaciones, como ya te hemos dicho. Pero sé más listo que ellos. Jamás intercambies los conocimientos imprescindibles para desarrollar maravillas, ya que aspiras a ser el mejor y encontrar las cosas por ti mismo, de poco te sirve ir a remolque de lo que ya han conseguido los demás. Ten orgullo y lucha por estar siempre un paso por delante.

11. Otro de los avances importantes de esta era es la construcción (Construction). Te permitirá tener acceso al Coliseum, al acueducto (Aqueduct) y a la fortaleza (Fortress).

12. No olvides que es de vital importancia defender tu territorio y tus ciudades. Piensa que uno de los objetivos esenciales es que la población esté contenta contigo. Si el acceso a un determinado lujo que mantiene elevado el nivel de alegría de tus ciudadanos se ve atacado por una horda de bárbaros, las consecuencias serían desastrosas.

Edad media
(Middle Era)

Esta era parece ser ideal para la expansión militar, pero permite que te recomendemos algo incluso más eficaz a medio plazo: la vía científica y que sigas reforzando tu ciudad con los diferentes avances que encontrarás.

1. Por lo general, en esta era las fronteras de las diferentes civilizaciones se encuentran ya definidas, así que puede ser un buen momento para dedicarse a construir maravillas y dejar que la economía vaya viento en popa.

2. Es muy importante que desarrolles la ingeniería (Engineering) para construir en lugares que hasta ahora resultaban bastante inestables, como los cauces de los ríos. Además, necesitas dominar las artes del ingeniero para acceder a un avance tan crucial como la pólvora y las armas de fuego (Gunpowder).



3. En cuanto a las maravillas, son muy importantes las universidades y el observatorio de Copérnico, ya que disponer de ellos doblará tu capacidad científica.

4. Pese a lo que pueda parecer, la paciencia es recomendable, ya que llegar pronto a la era industrial te pondrá en mejor disposición para atacar los territorios vecinos con posibilidades de éxito. Eso sí, que no te tiemble el pulso: ataca a las civilizaciones que intenten eliminarte. Sobre todo, sé implacable con aquellos que rompan un tratado de paz: negociar con ellos no tiene sentido, ya que faltarán a su palabra una y otra vez.

5. Siempre hay quien prefiere hacer la guerra y no el amor. Pues nada, instálate en el feudalismo y date toda la prisa que puedas en crear grandes ejércitos con unidades nuevas. Pronto dispondrás incluso de una batería de cañones con la que arrollar toda resistencia. Las mejores unidades militares son, sin duda, los caballeros (Knights). Juzga tú mismo: se mueven como jinetes (Horsemen), se defienden como piqueros (Pikemen) y atacan como arqueros de larga distancia (Longbowmen). Si ya posees requisitos como el hierro o los caballos, llegó el momento de iniciar una larga campaña de expansión. Los cañones sustituirán a las antiguas catapultas, que eran muy efectivas en el asedio de las ciudades pero dejaban mucho que desear en pleno combate.

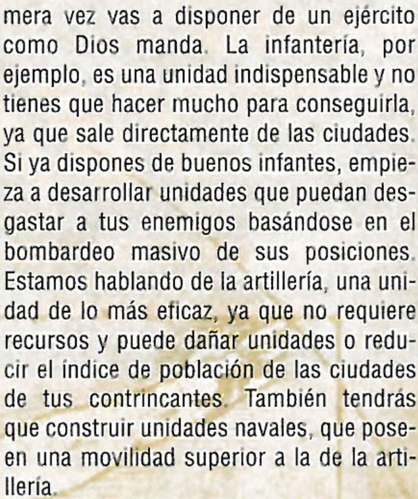
Era Industrial
(Industrial Era)

Por fin llegó el momento. Ahora sí que puedes empezar a expandirte y crear un imperio de dimensiones casi planetarias. Dispones de dos tecnologías cruciales que dan una nueva dimensión al arte de la guerra: las armas de fuego (gunpowder) y la máquina de vapor (steamengine).

1. Guerrear resulta ahora una actividad mucho más ágil: el ferrocarril te permitirá mandar tropas a lugares muy alejados en un solo turno y la caballería se mueve a un ritmo que le da sensible ventaja con respecto a las unidades fortificadas.

2. No puedes permitirte un parón brusco en tu grado de desarrollo no bélico: mantén la producción cultural en unas cuantas ciudades y asegúrate de que el nivel de vida de tus ciudadanos no caiga drásticamente.

3. Puede que no consigas destruir a tus vecinos de un plumazo, pero por primera vez vas a disponer de un ejército como Dios manda. La infantería, por ejemplo, es una unidad indispensable y no tienes que hacer mucho para conseguirla, ya que sale directamente de las ciudades. Si ya dispones de buenos infantes, empieza a desarrollar unidades que puedan desgastar a tus enemigos basándose en el bombardeo masivo de sus posiciones. Estamos hablando de la artillería, una unidad de lo más eficaz, ya que no requiere recursos y puede dañar unidades o reducir el índice de población de las ciudades de tus contrincantes. También tendrás que construir unidades navales, que poseen una movilidad superior a la de la artillería.



4. No se trata de borrar del mapa toda oposición, pero sí de poner bases sólidas para que la victoria final esté mucho más cerca. Con suerte, puedes incluso ser el primero en hacerte con una aviación militar y comercial. El control del aire agilizará muchísimo la comunicación entre ciudades y el transporte de productos, y seguro que ya te imaginas lo mucho que puede beneficiarte ser el primero en tener bombarderos y helicópteros de combate. Las unidades de aire resultan muy eficaces causando daños y resultan invulnerables si tus rivales aún no han creado defensas antiaéreas.

5. La otra cara de la moneda del progreso bélico es lo mucho y muy desordenadamente que va a crecer tu población. Para evitar que el boom demográfico te arrastre al desastre, deberás desarrollar las artes sanitarias (Sanitation y Medicine). A partir de ahora, el límite de tu crecimiento lo marcará la cantidad de alimentos disponibles.

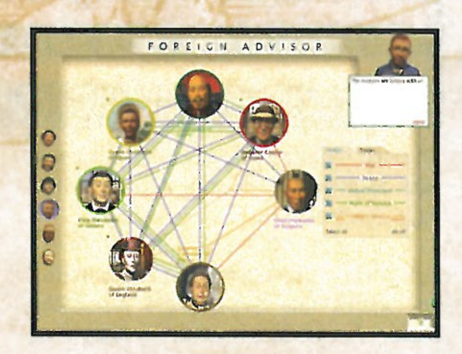
Era Moderna
(Modern Age)

A estas alturas ya deberías tener decidido cómo piensas acabar la partida, ya sea por conquista del mundo o por victoria cultural inapelable. Aun así, esta era resulta impredecible, ya que los turnos ahora se han hecho mucho más largos, las unidades tienen una gran capacidad de movimiento y las ciudades se han convertido en monstruos de la producción, de manera que ésta puede ser la era en la que tengas que invertir más tiempo ante tu monitor.

1. Deberás tener muy en cuenta que todos los descubrimientos de la época moderna, empezando por aquellos de carácter nuclear, tienen una incidencia directa en el medio ambiente.

2. La polución puede ser uno de los grandes problemas. Por ello tienes que investigar el ecologismo (Ecologism) y el









reciclaje (Recycling). No son avances indispensables para lograr la victoria, pero sí para mantener cierto orden en tu civilización.

3. Dos son los caminos hacia la victoria que nos parecen más recomendables: la victoria diplomática o la carrera espacial (Space Race). Apostaríamos por la primera, pero resulta peligrosa, en especial si andan por medio civilizaciones enemigas con armas nucleares. Para no correr un riesgo excesivo, sería mejor que desarrollases la defensa integrada (Integrated Defense), porque un ataque de tipo nuclear podría echar por tierra todos tus avances tecnológicos y llevarte de vuelta a la época en la que luchabas armado con quijadas de carnero. Y eso sería muy triste.

En cuanto al desarrollo espacial, resulta una vía difícil, ya que deberás conseguir una serie de avances muy costosos. En primer lugar, tienes que hacerte con la tecnología de vuelo espacial (Space Flight) y después con la fibra sintética (Synthetic Fiber). Para postres, deberás hacerte con los no menos costosos Superconductor y rayo láser, esenciales para obtener tecnologías derivadas de gran importancia.

En fin, que la carrera espacial puede resultar demasiado gravosa. La principal alternativa sigue siendo la diplomacia, sobre todo si tomas las debidas precauciones. Para ello, deberás investigar la fisión (Fission), con lo que podrías construir las Naciones Unidas y asegurarte una fulminante victoria. Podrás subirte a tu pedestal, mirar hacia abajo y decirle a tus hijos con lágrimas en los ojos: el mundo es mío.

Las Maravillas

GREAT WALL
COSTE: 200 · NIVEL DE CULTURA: 2
REQUISITOS: Construcción
ATRIBUTOS: Militar e industrial
EFECTOS: Dobla el efecto de los muros de la ciudad y la fuerza de ataque contra los bárbaros

SETI PROGRAM
COSTE: 1000 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Ordenadores · ATRIBUTOS: Expansionista EFECTOS: Dobla la producción científica de la ciudad

LIGHTHOUSE
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 2
REQUISITOS: Cartografía
ATRIBUTOS: Expansionista y comercial
EFECTOS: +1 al movimiento de los barcos. Las galeras pueden navegar libremente

COLOSSUS
COSTE: 200 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Fundición de bronce
ATRIBUTOS: Expansionista y religioso
EFECTOS: +1 a comercio en cualquier casilla que ya produzca comercio en esa ciudad

GREAT LIBRARY
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 6
REQUISITOS: Literatura · ATRIBUTOS: Científico
EFECTOS: Consigues gratis cualquier avance ya descubierto por dos de las civilizaciones conocidas

HANGING GARDENS
COSTE: 300 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Monarquía · ATRIBUTOS: Industrial
EFECTOS: Tres ciudadanos descontentos de esa ciudad y uno en cada una de las demás ciudades pasan a estar contentos

ORACLE
COSTE: 300 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Misticismo · ATRIBUTOS: Religioso
EFECTOS: Dobla el efecto de todos los templos

PIRÁMIDE
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Masonería
ATRIBUTOS: Industrial y religioso
EFECTOS: Actúa como granero de todas tus ciudades situadas en el mismo continente

UNITED NATIONS
COSTE: 1.000 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Fisión · ATRIBUTOS: Comercial
EFECTOS: Permite la victoria diplomática

HOOVER DAM
COSTE: 800 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Electrónica · ATRIBUTOS: Industrial
EFECTOS: Actúa como planta hidroeléctrica en todas tus ciudades de ese continente

SISTINE CHAPEL
COSTE: 600 · NIVEL DE CULTURA: 6
REQUISITOS: Teología · ATRIBUTOS: Religioso
EFECTOS: Dobla el efecto de las catedrales

LEONARDO'S WORKSHOP
COSTE: 600 · NIVEL DE CULTURA: 2
REQUISITOS: Invención · ATRIBUTOS: Militar
EFECTOS: Reduce a la mitad el coste de mejora de unidades

THEORY OF EVOLUTION
COSTE: 600 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Método científico
ATRIBUTOS: Científico
EFECTOS: Otorga dos tecnologías gratis

ART OF WAR
COSTE: 600 · NIVEL DE CULTURA: 2
REQUISITOS: Feudalismo · ATRIBUTOS: Militar
EFECTOS: Otorga barracas a todas tus ciudades en ese continente

COPERNICUS' OBSERVATORY
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Astronomía
ATRIBUTOS: Expansionista
EFECTOS: Dobla la producción científica de esa ciudad

MAGELLAN'S VOYAGE
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Navegación
ATRIBUTOS: Expansionista y comercial
EFECTOS: Aumenta en 1 el movimiento de todas las unidades navales

SHAKESPEARE'S THEATRE
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 6
REQUISITOS: Don artístico
ATRIBUTOS: Ninguno
EFECTOS: Hace que ocho ciudadanos descontentos de esa ciudad se contenten

SMITH'S TRADING CO.
COSTE: 600 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Economía
ATRIBUTOS: Comercial
EFECTOS: Mantenimiento gratis para mercados, bancos, puertos y aeropuertos

LONGEVITY
COSTE: 1.000 · NIVEL DE CULTURA: 3
REQUISITOS: Genética
ATRIBUTOS: Científico
EFECTOS: El ritmo de crecimiento de la población se multiplica por dos cuando el icono de comida se llena

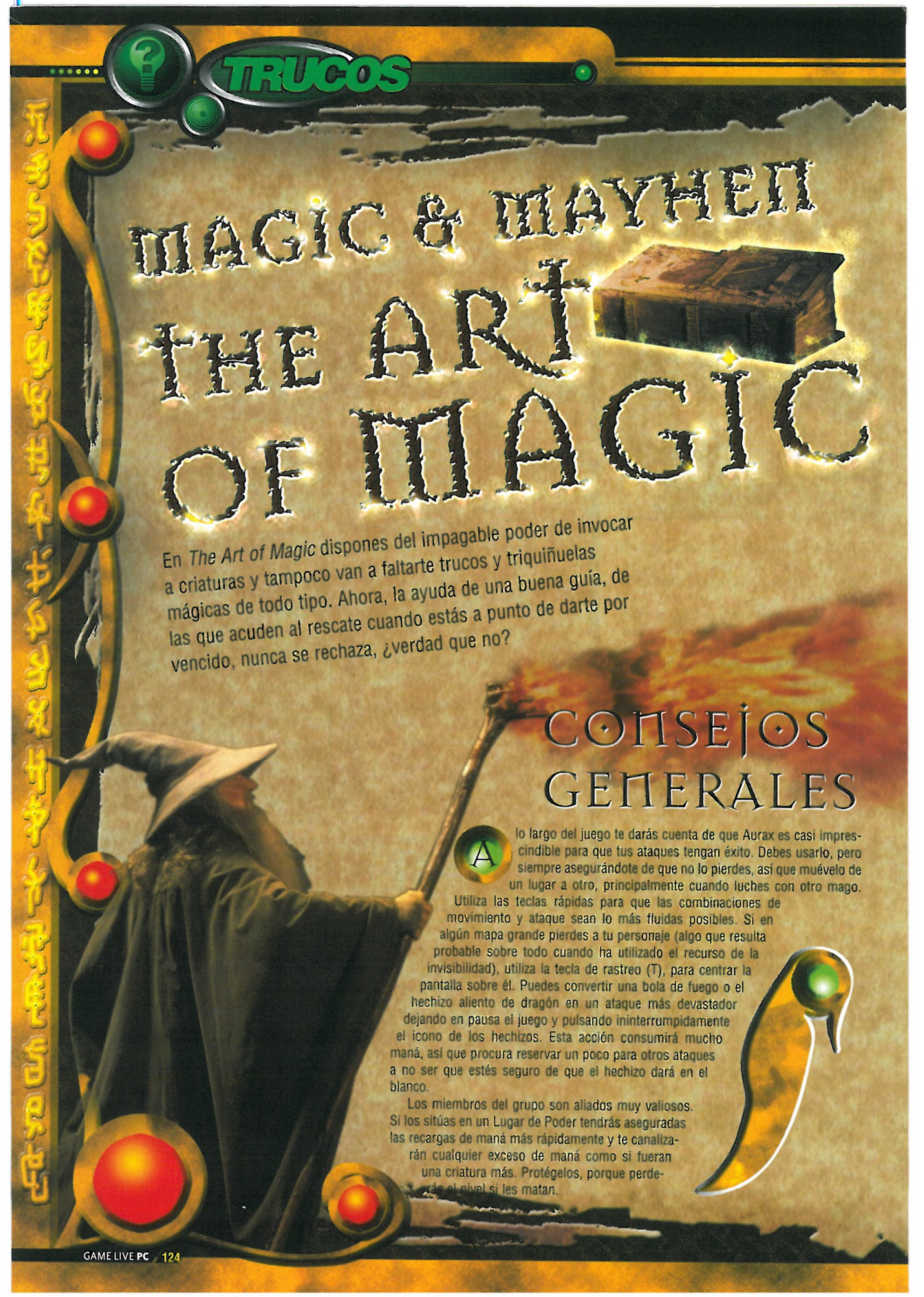
MANHATAN PROJECT
COSTE: 800 · NIVEL DE CULTURA: 2
REQUISITOS: Fisión
ATRIBUTOS: Militar e industrial
EFECTOS: Permite la creación de armas nucleares a todas las civilizaciones

BACH'S CATHEDRAL
COSTE: 600 · NIVEL DE CULTURA: 5
REQUISITOS: Teoría musical
ATRIBUTOS: Religioso
EFECTOS: Reduce en dos el número de ciudadanos descontentos en cada una de tus ciudades de ese continente

CURE FOR CANCER
COSTE: 1.000 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Genética
ATRIBUTOS: Científico
EFECTOS: Hace que un ciudadano descontento de cada una de tus ciudades de ese continente se ponga contento

UNIVERSAL SUFFRAGE
COSTE: 800 · NIVEL DE CULTURA: 4
REQUISITOS: Industrialización
ATRIBUTOS: Militar
EFECTOS: Reduce la fatiga militar en todas tus ciudades

NEWTON'S UNIVERSITY
COSTE: 400 · NIVEL DE CULTURA: 6
REQUISITOS: Teoría de la gravedad
ATRIBUTOS: Científico
EFECTOS: Dobla la producción científica de la ciudad



MAGIC & MAYHEM THE ART OF MAGIC

En *The Art of Magic* dispones del impagable poder de invocar a criaturas y tampoco van a faltarte trucos y triquiñuelas mágicas de todo tipo. Ahora, la ayuda de una buena guía, de las que acuden al rescate cuando estás a punto de darte por vencido, nunca se rechaza, ¿verdad que no?

CONSEJOS GENERALES

A lo largo del juego te darás cuenta de que Aurax es casi imprescindible para que tus ataques tengan éxito. Debes usarlo, pero siempre asegurándote de que no lo pierdes, así que muévelo de un lugar a otro, principalmente cuando luches con otro mago. Utiliza las teclas rápidas para que las combinaciones de movimiento y ataque sean lo más fluidas posibles. Si en algún mapa grande pierdes a tu personaje (algo que resulta probable sobre todo cuando ha utilizado el recurso de la invisibilidad), utiliza la tecla de rastreo (T), para centrar la pantalla sobre él. Puedes convertir una bola de fuego o el hechizo aliento de dragón en un ataque más devastador dejando en pausa el juego y pulsando ininterrumpidamente el icono de los hechizos. Esta acción consumirá mucho maná, así que procura reservar un poco para otros ataques a no ser que estés seguro de que el hechizo dará en el blanco.

Los miembros del grupo son aliados muy valiosos. Si los sitúas en un Lugar de Poder tendrás aseguradas las recargas de maná más rápidamente y te canalizarán cualquier exceso de maná como si fueran una criatura más. Protégelos, porque perderás el nivel si les matan.



PUEBLO NATAL

El pueblo de Olícano

Lee todos los pergaminos de las cabañas de la aldea y conseguirás información que te permitirá afrontar los primeros pasos del juego. Relájate y disfruta de la historia.

Bosque de Olícano

Destruye a todos los goblins utilizando bolas de fuego. No te acerques mucho a ellos para evitar que te ataquen a las primeras de cambio. Una vez liquidados, recoge los ítems que encontrarás en el campamento e inmediaciones.



El pueblo de Olícano (2 visita)

Deja que los aldeanos ataquen a los esqueletos o acabarás gastando demasiado maná. Deja que Nadia ocupe el Lugar de Poder (LdP), y dedícate a explorar las inmediaciones. No te preocupes. Nadia mantendrá a raya a los esqueletos con sus bolas de fuego. No te olvides de explorar la playa en este nivel. Encontrarás un nutrido arsenal de ítems.

El bosque Oscuro

Hazte con el control de los dos primeros Lugares de Poder, que encontrarás a la derecha, y luego empieza a explorar desde allí. Son los puestos más fáciles de defender. ¡COGE LAS MANZANAS!, ya que necesitarás toda la comida que puedas encontrar en este nivel. Una vez hayas encontrado a Milesio y le hayas atacado, se quedará en la mitad inferior del mapa esperando a que te desplaces hasta allí para realizar el enfrentamiento final. Ésta es una buena oportunidad para llenar tus reservas de maná de cara a la batalla. Cuando ataques a los magos es primordial no parar de moverte. De este modo les costará mucho más precisar sus



ataques. Gaión aparecerá cuando lleves un rato luchando con Milesio. Es una curandera excelente y te curará tanto a ti como a las criaturas heridas de tu grupo si te mueves dentro de su radio de acción.



ALBIÓN NORTE

Greenhenge

Deja a Gaión en el punto de inicio del nivel y dirígete al filo del conjunto megalítico. No entres en él. Elimina a los grupos de esqueletos. Lánzales bolas de fuego desde lejos. En cuanto a los zombis, no te preocupes, son demasiado lentos y los evitarás sin problemas. Recoge los ítems de maná lo más rápidamente posible y no te olvides de explorar la zona en busca de más ítems. Tendrás una buena oportunidad de probar la rueda del ratón para enfocar de cerca y de lejos el mapa. Aléjate con el zoom para seguir el rastro de los zombis y esqueletos y enfoca de cerca para poder apuntarles mejor.

Las montañas de Cáder Idris

Cuando Gaión te haya dado el Agárico volador, activa el hechizo Morfía, cruza luego el puente y transfórmate en el primer troll que veas. Dirígete a la ciudad recargando tu hechizo Morfía cada 20 o 30 segundos. Ocupa los Lugares de Poder que se encuentran dentro de las chozas que carecen de vigilantes itinerantes. Si descubren que estás en ellos, perderás la partida. Encontrarás un par de ellos si recorres el



escenario hacia el norte, desde el puente, y tuerces a la derecha. Cuando tengas el Brimstone, proyecta un hada o un águila y transfórmate en ellos para escapar de la ciudad y regresar adonde está Gaión.

El pueblo de Cissbury

Antes de hablar con Urien, coloca a Gaión en el Lugar de Poder que hay en el centro de la aldea. Invoca a unas cuantas criaturas y localiza el resto de Lugares de Poder del escenario a excepción del que ocupa Urien. Una vez asegurados, habla con él y aparecerá Balor. Sólo tendrás que localizarlo y acabar con él. Si resultas herido, regresa cerca de Gaión para que te cure.

El bosque de Gorias

Llévate a Gaión hasta donde está Danu y déjala en el Lugar de Poder que hay allí. Invoca a dos o tres lobos y úsalos para explorar rápidamente el nivel. Continúa, dejando a los Trolls la protección de los Lugares de Poder y los tótems. Intenta guardar la mitad de tu maná para poder bombardear a Thrall con bolas de fuego cuando la veas. Regresa adonde está Gaión si resultas malherido. Obtendrás la habilidad de invocar a un dríada una vez completes este nivel, lo que hará que el siguiente nivel sea más fácil.



La mina de oro abandonada

Lanza dos bolas de fuego al guardián de la izquierda. También afectará al de la derecha. Entra en la mina y apodérate de la sala que hay a la izquierda para utilizarla como base de operaciones para este nivel. Sitúa a Gaión en el Lugar de Poder y curará automáticamente a tus criaturas. Utiliza a los dríada en este nivel porque el hechizo de pestilencia no les afecta. Explora los dos extre-

mos del escenario hasta el punto en que convergen en la sala grande del interior. Es aquí donde tu enemigo se esconde. Cuando lo localices, atácalo con bolas de fuego y con todas tus criaturas. Intenta bloquearlo con ellas. Si lo consigues, acabarás con él rápidamente. Es importante resistir la tentación de utilizar las bolas de fuego, ya que afectarían a tus criaturas.

El pueblo de Cissbury (2 visita)

Visita al anciano de la aldea y dale la Cabeza de Balor que has conseguido en la mina.

ALBIÓN SUR

El pueblo de Lutecia

Invoca a un par de trolls y mándalos a ocupar los dos Lugares de Poder que hay a la derecha del escenario fuera del pueblo. Avanza con Aurax y Gaión hacia la entrada del pueblo. Cuando llegues al Caldero, invoca a un par de dríadas para que lo protejan. Coloca a Gaión en el Lugar de Poder que hay junto al caldero. El efecto de sus poderes se extenderá hasta cerca del puente. Coloca allí a unas cuantas criaturas para detener los avances de las hordas de Milesio. A él lo encontrarás en las últimas cabañas que hay a la izquierda, junto a la salida del pueblo. Estará dentro de ella ocupándose del Lugar de Poder que alberga. Mueve constantemente a Aurax mientras bombardeas el interior de la cabaña. Si sale de ella, persíguelo. No le des tregua a menos que acabes malherido. En ese caso, acércate a Gaión.



Karnac

Dirígete hacia el norte y disfruta de la historia. Se trata de una misión de puro trámite.

Taberna

Acércate a la barra de la taberna y habla con el mago que se encuentra allí. Una vez finalice la conversación, Daephus proyectará sobre ti el hechizo de invisibilidad. Observa que el mago se dirige hacia las escaleras. Utiliza el hechizo de velocidad para ir más deprisa que él y colarte en la habitación que queda justo encima de la barra de la taberna. Recoge todo el maná que hay allí antes que él o tendrás problemas. Invoca a un par de dríadas y sal de esa habitación. En la habitación que hay frente a las escaleras encontrarás también algo de maná. Puedes detener el avance de Brenan utilizando el hechizo gota pegajosa. También te servirá para mantener a raya a los otros dos magos y a las criaturas que invoquen mientras los atacas con bolas de fuego. El truco de la misión pasa por conseguir más maná que Brenan cuando empieza la partida.



Karnac (2 visita)

Asistirás a una secuencia que te aportará información sobre la historia del juego.

El puerto de Karnac

Busca a Daephus y habla con él. Te indicará el camino que lleva a las alcantarillas donde los ladrones tienen su guarida.

Gremio de los ladrones

En esta misión juegan un papel muy destacado los caballeros, ya que son inmunes a la pestilencia. Haz que vayan por delante de Aurax y Daephus limpiando el camino. Toma el control de los Lugares de Poder que hay justo cuando entras en la parte central del escenario. Sigue explorando los túneles hasta hallar la guarida del jefe de los ladrones. Una vez entres en ella cap-



tura el Lugar de Poder y crea caballeros para el asalto final. Debes asegurarte de que no abandona el lugar con el hechizo de invisibilidad. Si lo consigue intentará tomar los Lugares de Poder y se hará invencible. Cuando se le acabe el hechizo será totalmente vulnerable al ataque de tus huestes.

El puerto de Karnac (2 visita)

Esta misión transcurre bajo los rigores del cronómetro. Así que no te duermas. Elimina a Gunroc y dirígete a la parte inferior izquierda del mapa. Allí encontrarás a Krish. Una vez le hayas derrotado, podrás subirte al barco. Utiliza las águilas para explorar la zona y luego envía a los centauros y los caballeros. Si el tiempo se agota, lleva a Aurax y compañía cerca del barco mientras los caballeros y los centauros (estos últimos se desplazan más rápido), se encargan de él.

BARCO

Viaje a Azoria

Incluye el hechizo para sepultar en tu inventario para que el nivel te resulte más fácil. Haz que Aurax hable con todos los personajes del escenario a excepción de Dax. Cuando consigas la llave del capitán, abre el cofre que hay cerca del mástil. Una vez abierto empezarán tus inevitables quebraderos de cabeza. Haz que Vex y Daephus sigan al capitán y pon también a dos caballeros tras su pista. Continúa avanzando y recogiendo fragmentos de maná. Para obtener ventaja sobre Dax deberás anticiparte, así que emplea el hechizo de velocidad para conseguir apoderarte del máximo de maná. Ataca a Dax siempre que puedas, mejor con caballeros o trolls que con dríadas (son demasiado lentos). No pierdas de vista al capitán y a los demás. Si resultan heridos, da prioridad a protegerlos o perderás la partida. El método más efectivo es acercarte a ellos tú mismo y utilizar el hechizo sepultar.

ISLA DE LOS ELFOS

Las montañas de Azoria

La llave del Gigante de la Tormenta está en la parte central izquierda del mapa. No te olvides de recoger allí el artefacto para invocar al citado gigante ni el que hay al final del camino, entre los árboles, para invocar a un centauro. Envíalos al campamento del enemigo para provocar una lucha entre ellos. Utiliza un par de arpías para localizar las llaves. Éstas tienen la ventaja de que pueden recoger los objetos, así que te será fácil coger las llaves. Ocupa algún Lugar de Poder con ellas para que no te falte el maná. Una vez tengas las llaves, utiliza el hechizo de velocidad para llevar a Aurax hasta la salida del escenario.



El pueblo de Glaval

Usa los hechizos Morfía y águila (o sólo el del águila) para entrar en la aldea y pulsar el interruptor que abre las puertas. Lo encontrarás dentro de un edificio pequeño cerca de la puerta. Debes situarte justo sobre la losa indicada, delante de la puerta, para que se active. En las casas encontrarás un montón de artefactos. Usa a los elfos y los caballeros dentro de las murallas de la aldea. Toma todos los Lugares de Poder que puedas y luego ataca a Partholon con bolas de fuego y las criaturas que hayas invocado. Deja a un par de criaturas en el Lugar de Poder que hay justo fuera de las puertas, donde les protegerán los tótems que las rodean. Unos cuantos elfos harán esta posición todavía más segura.

Campamento del Caos

Hay un Lugar de Poder en la parte superior de las escaleras, a la derecha del punto de inicio del nivel. Te serán muy útiles unos cuantos fantasmas para colarte en el campamento y ocupar los Lugares de Poder sin que los magos enemigos se den cuenta,



pero tendrás que entrar igualmente para liberar a los niños que están atrapados en las jaulas. Los elfos arqueros son especialmente eficaces en este nivel una vez haya empezado la lucha. Hay también un ítem del tótem de vida cerca del Lugar de Poder, al final de las escaleras. Si lo proyectas al lado del Lugar de Poder que hay justo al entrar en el pueblo, crearás un potente lugar de curación que te permitirá recuperar salud si estás muy malherido. No vale la pena curar a los elfos (son muy baratos), aunque resultan muy útiles si han ascendido a "jefes". Localiza a los magos y atácalos con bolas de fuego. Cuando sea posible ocupa el último lugar de poder. El hechizo gota pegajosa te permitirá inmovilizar a los magos mientras los atacas.

El pueblo de Glaval (2 visita)

Visita al anciano de la aldea para recibir tu recompensa. Ésta dependerá del número de niños que hayas conseguido rescatar en el nivel anterior.

El palacio de Azoria

El canciller te ordenará que cojas el amuleto situado en la Cámara de entrenamiento de los iniciados antes de que puedas entrar en el palacio.

Las cámaras de entrenamiento de los iniciados

Los hechizos Morfía, invisibilidad y prisa son fundamentales para completar este nivel. Lee todos los pergaminos ya que te guiarán en tus próximos pasos a través de las cámaras, que están plagadas de trampas. Ojo cuando abras los baúles, ya que de algunos saldrán enemigos. Huir es la mejor opción para ahorrar maná. Tu objetivo es encontrar las dos llaves para entrar en la cámara interior. Una está en el norte, protegida por un Gigante de la Tormenta. Lo mejor será que te hagas invisible cuando vayas a por ella. La otra está en el sudoeste y está protegida por un centauro al que eliminarás sin mayor dificultad. Una vez hayas entrado en la cámara, lidiar al final con Moogos puede ser muy difícil. Una combinación de zombis y elfos es lo mejor, porque acabar con los zombis le costará un buen rato y éstos pueden causarle serios daños. Pero ojo, no te acerques demasiado cuando esté ya casi muerto, porque se proyectará a sí mismo el hechizo Sed de sangre, haciendo muy poderosos sus últimos ataques.



El palacio de Azoria (2 visita)

Ésta puede ser una lucha muy dura porque hay muchos caballeros por la zona. Al principio, cuando te ataquen los guardias, retírate y deja que Daephus haga el trabajo haciéndoos a ti y a él invisibles. Deja a los guardias detrás y dirígete al norte cuando llegues a la ciudad. Invoca un tótem de curación en el Lugar de Poder que está rodeado de muros. Envía a algunos trolls a los árboles para que busquen más Lugares de Poder. Cuando resulten heridos, cámbialos por trolls sanos y lleva a los heridos a que se curen. Mantente alejado del palacio para no ser descubierto. De este modo, cuando suene la alarma (ya habrás cubierto dos terceras partes de tu recorrido por la ciudad), se activarán los tótems guardianes. Haz que Daephus te siga, avanza y usa bolas de fuego para lidiar con los tótems. Invoca a cuantos trolls y caballeros puedas y úsalos como guardaespaldas. Cuando llegues a las puertas del palacio, no te precipites dentro. Espera a tener suficiente maná y restaurar tu nivel de energía. Una vez dentro del palacio, puede que tengas que proteger al rey de los dragones que invoque el Canciller. No te costará mucho vencerlos invocando a un montón de elfos con lo que te quede de maná.

Karnac (3 visita)

Entra en el Parlamento de la naturaleza. Numinon te dará una misión. Aparecerá Orgon, pero no luches con él. Se unirá a tu grupo y será un aliado muy beneficioso gracias a su poderoso ataque. Además, proyectará el hechizo piel de hierro sobre ti y tus aliados.

ALBIÓN SUR

Las montañas de Glanum

Usa minotauros, caballeros y centauros en este nivel para derrotar a las fuerzas del Caos y a su máximo representante, Partholon. El hechizo gota pegajosa te será muy útil para inmovilizarlo y atacarlo con comodidad. Coge los Lugares de Poder cuanto antes para así debilitar a Partholon.



Minas de los enanos

Este nivel es opcional; no tienes por qué completarlo. Debes encontrar el cofre que contiene la magia de los enanos, situado en la esquina inferior izquierda del mapa. Es muy importante mantener vivos a los enanos. Usa el hechizo de velocidad para llevarles ventaja y tener tiempo para usar bolas de fuego contra los numerosos tótems guardianes que irán apareciendo. El hechizo para sepultar es muy efectivo contra los enanos jinetes de jabalís. Los enanos sólo lograrán avanzar durante ciertas etapas en la mina, pero entonces te adelantarán dejándote en una situación peligrosa. Es conveniente que esperes un poco mientras están en un mismo sitio para recargar tu energía y maná. Cura a los enanos si resultan heridos. Si no llegan en perfecto estado no podrás abrir el cofre.



YERMOS DEL CAOS

Las llanuras de Córsic

Después de tu encuentro inicial con Carbonek, éste se desplazará hacia la parte derecha del mapa hasta que consigas debilitarlo. Después, se teletransportará a la esquina inferior izquierda, donde te esperará. Envía a criaturas fuertes para destruir los dos tótems antes de atacar. También puedes optar por mandar a Aurax con el hechizo de la velocidad y lanzando bolas de fuego a diestro y siniestro. Será una lucha muy dura. Los grifos pueden resultar de gran ayuda, porque localizan a los fantasmas y vuelan directamente a los Lugares de Poder. Prepárate para perder algún que otro Lugar de Poder y luego recupéralos con una fuerza más poderosa. Una vez hayas vencido a Carbonek, coge la llave y libera a Gaión.



La torre del Caos

El Señor de los Vampiros se dirigirá a un Lugar de Poder, en la esquina inferior izquierda del mapa, y se quedará allí. Antes de entrar en la sala, asegura los Lugares de Poder que has dejado atrás. Asegúrate de no matar a Gaión. Déjala en la estancia que hay al principio de la misión. Usa a los Minotauros para atacar al Señor de los Vampiros. Manda pequeños grupos a la estancia que hay detrás del trono. Allí hay Lugares de Poder que te permitirán restaurar el maná a mayor velocidad.

El pueblo de Nuoro

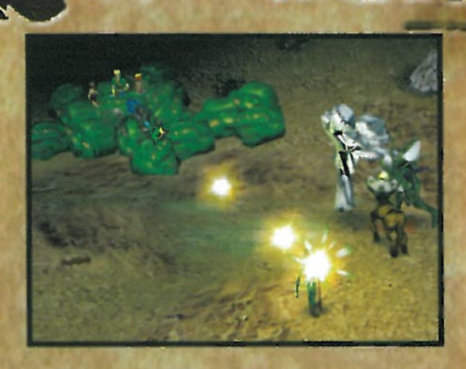
El guardián de la puerta se dirigirá a un Lugar de Poder en la esquina superior derecha del mapa. Explora la zona rápidamente con águilas o grifos y derrótale con los elfos arqueros y los minotauros. En esta misión es importante localizar al interfecto y no darle tregua.

El palacio de Nuoro

Ocupa todos los Lugares de Poder que puedas y derrota luego a Milesio con arqueros, grifos y caballeros. Equipa a las criaturas que te queden con Arco y vence luego al Necromagus a base de bolas de fuego o tormentas de ídem. Pero sobre todo no dejes de moverte.

Los pozos infernales de Sassari

Después del castigo inicial, los magos se refugiarán en un Lugar de Poder que hay a la izquierda del conjunto arquitectónico en el que Necromagus recuperará su poder. Recoge el ítem que esta cerca e invoca al Gigante de la Tormenta. Ordénale que ataque el Lugar de Poder. Lanza el hechizo gota pegajosa para inmovilizar a los magos y descarga todo tu maná a base de bolas de fuego contra ellos. No pares de moverte e incluso utiliza el hechizo de velocidad cuando las cosas no vayan muy finas. Si la cosa funciona, conseguirás reducirlos en unos instantes, aunque probablemente acabes bastante tullido. Quedarán algunos magos menores, aunque tu mayor dificultad será localizarlos. Usa grifos y centauros para







localizar y derrotar a los magos del Caos. Se mueven mucho, así que vas a correr mucho por ahí.

El castillo de Medos

Asegúrate de que algunos elfos arqueros atacan al dragón que ha invocado el Canciller. Resucita a algunos dragones y úsalos para atacar a las fuerzas del Caos. El canciller es duro de pelar. Lo encontrarás yendo por las almenas, así que sitúa a centauros y minotauros allí arriba para que le esperen.

El castillo de Medos (2 visita)

Por fin. Ya puedes invocar a dragones. Invoca a cuantos puedas al principio y luego busca algunos Lugares de Poder en cuanto te sea posible. Usa los dragones para eliminar a los magos más tontos, los que van por las almenas del castillo. Defiende tu posición hasta que hayas invocado a todos los dragones que te sea posible y lanza por último el ataque final contra Necromagus. Dale duro, sin piedad.



Karnac (4 visita)

Hagas lo que hagas, no podrás evitar ser capturado. Básicamente, porque se trata de una sucesión de animaciones en las que tu papel es el de simple espectador, así que dedícate a disfrutar de la historia.

Prisión de Karnac

Tras liberar a Krish, síguelo y encontrarás al resto de tu grupo. Luego busca los Lugares de Poder en las mazmorras, asegurándote de que no liberas a ninguna de las criaturas apresadas en las celdas. Si tienes elfos en tu grupo, haz que se encarguen de ellas mientras siguen en sus prisiones y así no serán una amenaza más adelante en el nivel. Crea tótems de vida en los Lugares de Poder para que tus criaturas se restablezcan tras los combates. Pompous irá de un lugar a otro en busca de un Lugar de Poder libre. Así que cuando sólo te quede uno por controlar, sabrás dónde encontrarlo. Crea cerca un tótem de vida y ataca con minotauros y caballeros. Una vez derrotado tu rival, podrás coger el talismán y la llave que te permitirá salir de la mazmorra.



Karnac (Mercado libre de demonios) ¡La batalla final!

Busca artefactos para invocar por todo el mapa (hay muchos) y Lugares de Poder para que no te falte el maná. Construye tótems de vida para defender a las unidades que dejes allí. Los elfos te serán muy útiles, ya que cuestan poco y parte de los ataques correrán a cargo de arpías. Los dragones son excelentes para atacar a Demonuminon siempre que uses primero el hechizo mirada de Gorgón contra él. Cuando estés listo, lánzate a la conquista de los Lugares de Poder que hay en el centro del mapa. Allí tendrá lugar la batalla final. Invoca a todas las criaturas que puedas y gasta el maná en lanzar ataques contundentes contra Demonuminon. Cuando suelte las gemas, manda a alguien a recogerlas. La batalla será muy dura, pero ponte manos a la obra y vencerás.





Tal vez te estás planteando dedicarte a la dura y selectiva profesión de recolector de trucos. Muchacho, piensa antes si estás preparado para esta clase de vida, si serás capaz de arrastrarte de sol a sol y de alcantarilla en alcantarilla **en busca de ese código secreto que a se resiste a todos... menos a ti.**

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

TRUCOS DEL MODO PARA UN SOLO JUGADOR

Pulsa Enter durante el juego e introduce [<cheat>], deja un espacio e introduce uno de los siguientes códigos (por ejemplo, en el caso del truco de invulnerabilidad, sería [<cheat> mpcanthurtme]):



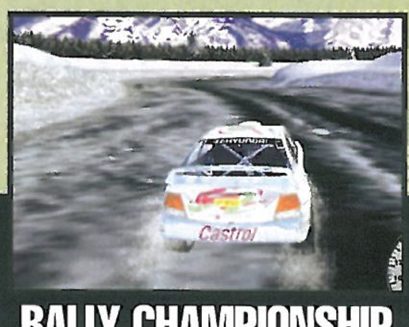
Mpcanthurtme	Invulnerabilidad
mpschuckit	Incorpora armas y municiones
mpsmithy	Todas las armas
mpkohler	Munición al completo
mpbeamme	Te lleva al inicio de nivel, con las condiciones iniciales
mpsixthsense	Atravesar objetos y paredes
mpiqu	Modo en tercera persona
mptachometer	Muestra información acerca de la velocidad
mpgrs	Muestra información acerca de la rotación
mpgps	Muestra información acerca de la posición
mpsizeme	Muestra información acerca del tamaño



GHOST RECON

Pulsa Enter en el teclado numérico para abrir la consola e introduce luego uno de los siguientes códigos:

chickenrun	Las granadas son pollos
superman	Invulnerabilidad
teamsuperman	Invulnerabilidad para todo el equipo
shadow	Invisibilidad
teamshadow	Invisibilidad para todo el equipo
ammo	Munición ilimitada
refill	Rellenar inventario
autowin	Ganar la misión



RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

ACTIVAR TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS

Escribe [cheating homer] nada más cargar el juego, en el primer menú. Cuando se activen los trucos, oirás el rugido de un motor.

ZOO TYCOON

PARA ACTIVAR EL MODO TRUCOS:

1. Abre el archivo config.ztd con Winzip.
2. Abre el archivo Economy.cfg con Wordpad.
3. Busca la línea cZooDooRecyclingAmount y cambia el número por la cifra que quieras. Ésta será el beneficio que saques por cada reciclaje que hagas. Lo normal es que recicles de 8 a 12 veces al mes.
4. Busca la línea cKeeperCost, que deberá indicar 800. Se trata del salario que pagas a los cuidadores de tu zoo. Cámbialo por una cifra inferior y tus gastos se reducirán drásticamente.
5. Si quieres más dinero al principio del juego, edita el archivo zoo.ini con Wordpad y busca la línea donde pone MSMaxCash. Cambia la cifra de al lado por la que quieras y podrás empezar a jugar con unos cuantos millones en el bolsillo.

NOTA: Cuando uses estos trucos, deja primero que el juego le ponga nombre a la jaula y después cámbiale el nombre por el que se te indica en el truco. Si no procedes así, puede que el juego se cuelgue.

Ganar 10.000 $	Mayúsculas + [4]
Desbloquear el Triceratops	Llama a una de tus jaulas Cretaceous Corral
Desbloquear el Unicornio	Llama a una de tus jaulas Xanadu
Doblar las donaciones en las jaulas	Llama a una de tus jaulas Microsoft

EFECTOS SI CAMBIAS EL NOMBRE DE UN VISITANTE

Adam Levesque	Obtienes todos los programas de cuidado de animales
Alfred H	Aparecen pájaros blancos que asustan a los visitantes
Russell C	Todas las vallas se deterioran
Zeta Psi	Algunos visitantes se ponen a vomitar
John Wheeler	Disponibles todos los refugios de animales.

NOTA: La activación de los trucos puede hacer que el juego se vuelva inestable.

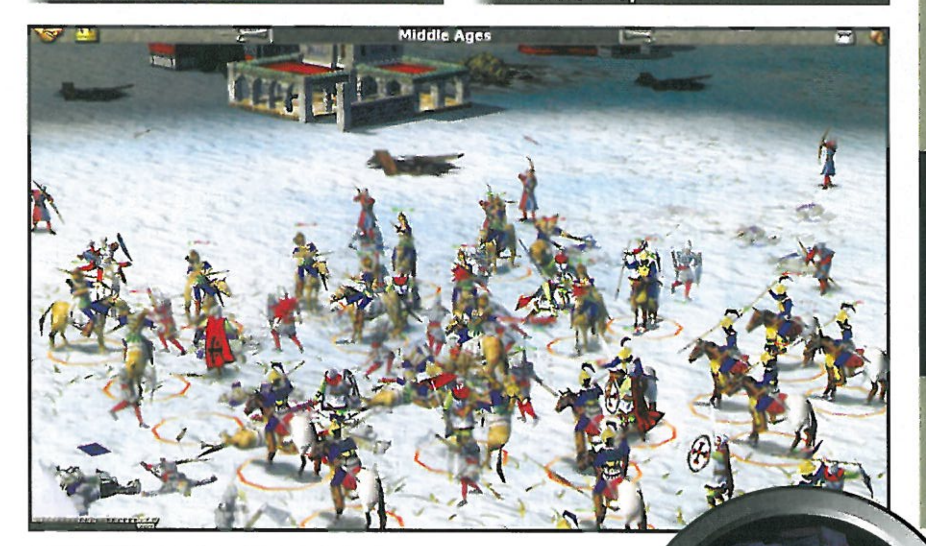


EMPIRE EARTH

Pulsa Enter durante una partida en el mapa aleatorio y con el modo trucos activado. Introduce uno de los siguientes códigos y vuelve a pulsar Enter. Estos trucos no sirven para la campaña.



my name is methos
Recursos a 100.000 y revela el mapa
atm
Obtienes 1.000 de oro
you said wood
Obtienes 1.000 de madera
rock&roll
Obtienes 1.000 de rocas
creatine
Obtienes 1.000 de hierro
somebody set up us the bomb
Ganas la partida
ahhhcool
Pierdes la partida
display cheat
Imprime todos los trucos
the big dig
Pierdes los recursos
boston rent
Pierdes el oro
uh, smoke?
Pierdes la madera
headshot
Quitas objetos del mapa
asus drivers
Revela el mapa





MYTH III: THE WOLF AGE

Acceso a todos los mapas
Pulsa Mayúsculas y haz clic en "New Game"
Ganar la misión
Ctrl. + Alt + [+] del teclado numérico
Perder la misión
Ctrl. + Alt + [-] del teclado numérico



PARÍS-DAKAR RALLY

TODOS LOS COCHES
Introduce [ILUMBERJACK] como nombre del conductor para desbloquear todos lo coches.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Pulsa Enter e introduce uno de estos códigos:

SKYWALKER
Ganas la misión
TARKIN
Destruye a todos los enemigos
FORCEFOOD
Obtienes 1.000 de comida
FORCENOVA
Obtienes 1.000 de nova
FORCECARBON
Obtienes 1.000 de carbón
FORCEORE
Obtienes 1.000 de oro
FORCEBUILD
Construcción rápida
FORCEEXPLORE
Revela el mapa
FORCESIGHT
Sin niebla
SIMONSAYS
Ewok "Simon the Killer"
DARKSIDE#
Destruye a los adversarios (# puede ser de 1 a 8)





ANTES Y DESPUÉS DE CAMELOT

Dark Age of Camelot arrasa

Dark Age of Camelot se puso a la venta en Estados Unidos a principios de octubre y Mythic Entertainment, su desarrollador, anunciaba a finales de ese mismo mes que el juego tenía ya más de 100.000 usuarios registrados. El título se ha convertido en el juego *on line* que más copias ha vendido durante las primeras semanas de su lanzamiento, superando incluso a títulos de la talla de *Ultima Online*, *EverQuest* y *Asheron's Call*. Y no sólo eso, también ha ocupado el primer puesto en las listas de ventas de títulos para PC en Estados Unidos durante varias semanas. El arrollador éxito del juego ha llegado hasta nuestro país, donde ya existe una comunidad de jugadores (www.camelot.mythran.com) y hasta 12 clanes. *Dark Age of Camelot* está ambientado en un mundo medieval de fantasía basado en las leyendas artúricas.



Cryo podría distribuir *Dark Age of Camelot* en España.



MÁS ULTIMA ONLINE

Origin prepara una nueva entrega

El popular juego de rol *on line* masivo *Ultima Online* tendrá una nueva expansión llamada *Lord Blackthorn's Revenge*. Para la creación de sus personajes, Origin Systems, el desarrollador de la saga, cuenta con el prestigioso productor de cómics Todd McFarlane, autor de *Spawn*.

La expansión, que será independiente del título original, introduce un nuevo escenario con 30 nuevos monstruos. El personaje principal será Lord Blackthorn, que ya participó en anteriores entregas de la saga, pero que ahora aparecerá transformado en una malvada criatura dispuesta a doblegar Britannia con un ejército de temibles monstruos. Entre las novedades del juego destacan una nueva IA, 30 objetos y un nuevo sistema de valores que premia y penaliza a los jugadores dependiendo de sus decisiones.

CLANES DE LA RED

DARK TEUTONS

DT (Dark Teutons) agrupa a aficionados a varios juegos, entre ellos *CS*, *Firearms* (del que se consideran el mejor clan de España), *The Conquerors*, *UT*, *Quake 3*, *Destino del Dragón*, *Starcraft*, *FIFA 2001* y *Heroes 3*. Esperan ser pronto el mejor clan de España y el más conocido. Para ello dicen contar con gente muy buena en todos los juegos, como por ejemplo los campeones de La Rioja y Granada de *CS*. Su método para decidir los mejores del clan es muy entretenido, como se puede comprobar en su web. Para inscribirte, envía un e-mail a clandt@hotmail.com o contacta con el irc_hispano #dark_teutons.

http://www.galeon.com/clandt

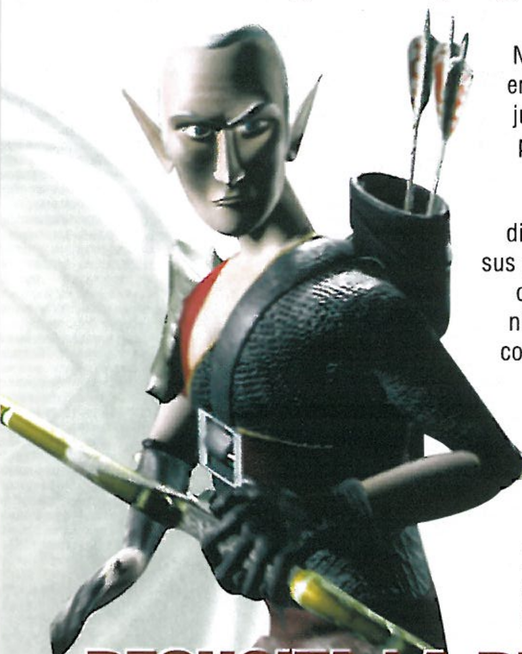
EDS

El clan EDS (Escuadrón Diente de Sable) es un clan modesto de *Counter Strike*, fundado originalmente por dos chavales de Roquetas de Mar (Almería), Redwolf y Woden. Para ellos debió ser un momento trascendente, ya que nos han informado que el clan se creó el 10 de julio de este año a las 9:23:12 y con 28º de temperatura en el ambiente. Por ahora está integrado por once miembros, pero les gustaría que más gente se uniera a ellos. Como no podía ser de otra manera, admiten chicas sin problemas y respetan a los nuevos miembros sea cual sea su sexo o calidad. Te invitan a unirte al clan enviando un mensaje a munuera4@hotmail.com.

http://www.galeon.com/ds-eds/

JUEGA A SER DIOS

Game Live y Hastajuego te regalan DuelField



No te pierdas nuestro próximo número de enero porque te regalaremos *DuelField*, un juego *on line* de estrategia por turnos que podrás jugar gratuitamente en el servidor dedicado de Hastajuego. En *DuelField* encarnarás a un dios y dispondrás de diferentes tipos de criaturas, cada una con sus poderes y características particulares. Tu objetivo será sumar a tu ejército el mayor número posible de criaturas y enfrentarlas con las de los otros jugadores en una serie de duelos. Cada vez que ganes uno de estos duelos, obtendrás puntos con los que podrás comprar nuevas criaturas o aumentar la fuerza de las que ya tengas.

Para endiosarte y batirte en duelos divinos, sólo necesitas instalarte *DuelField*.

RESUCITA LA PRISIÓN

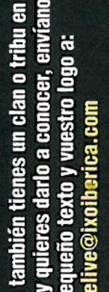
Cryonetworks compra los derechos del juego

Cryo, que distribuirá los títulos de Cryonetworks en nuestro país, volverá a abrir los servidores de *La Prisión*, el título que se convirtiera a finales del año 2000 en el primer juego *on line* desarrollado en España. La distribuidora se responsabilizará del mantenimiento del servicio a los jugadores y contará también con un webmaster, que se encargará de ir actualizando la web española. Además, Cryo incorporará un total de cuatro personas de la desaparecida Dinamic Multimedia con el fin de desarrollar nuevas versiones para otros países. *La Prisión* lleva vendidas más de 15.000 copias y los más de 2.000 usuarios conectados actualmente podrán seguir renovando sus abonos.



Salvada de la quema. *La Prisión* seguirá abierta gracias a Cryo.

LOS GUARDIANES DE CAMELOT



Los Guardianes de Camelot está formado por un grupo de amigos al que une un común interés por los juegos de rol *on line*. La reciente aparición de *Dark Age of Camelot* les ha causado una grata sorpresa, ya que, según ellos, supera en todos los aspectos a juegos del mismo género como *Ultima Online* o *Everquest*. Creen firmemente en las ventajas de ser un grupo pequeño pero bien avenido, donde los distintos personajes se complementan. Esto les permite jugar sin obligaciones ni reglas, guiándose simplemente por el respeto mutuo y el buen rollo. No te arrepentirás si inviertes un poco de tiempo en visitar su página.

http://www.darkage.galeon.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Diciembre en HastajuegO

Por Hastaj_delux

La loca carrera hacia el 2002 ha empezado ya y lo celebramos con Ratas a la carrera, una película con Rowan Atkinson, John Cleese y Whoppie Goldberg que se va a convertir en la comedia de estas Navidades con gags desternillantes que te van a enganchar a la pantalla del cine y también a la de tu ordenador con los nuevos juegos "Ratas a la carrera" de la sección Fun. Y además de juegos... ¡Premios!

Diciembre va a ser el primer mes de *DuelField* como protagonista. El juego de estrategia por turnos totalmente *on line* ambientado en un mundo de fantasía heroica en el que el jugador adopta el papel de un Dios con el objetivo de controlar al mayor número de criaturas posible y hacerlas combatir contra los enemigos para conseguir más poder, fuerza y experiencia. Casi 300 criaturas conforman los ejércitos que los Dioses de Tierra, Agua, Aire, Fuego, Naturaleza y Limbo controlan. Seis elementos primarios que determinan las características de cada una de las razas de criaturas que de ellos obtienen sus poderes especiales: magia, fuerza... Un juego para disfrutar, en exclusiva, en HastajuegO. Si en noviembre *DuelField* era sólo para Beta-Testers, en diciembre va a ser el protagonista de todas tus partidas *on line*.

Si eres Gamer y tienes móvil, bájate desde HastajuegO los logos de tus juegos favoritos en tu teléfono. La estrella de noviembre ha sido Counter Strike. Todos los logos de los juegos que más rompen en www.hastajuego.com.

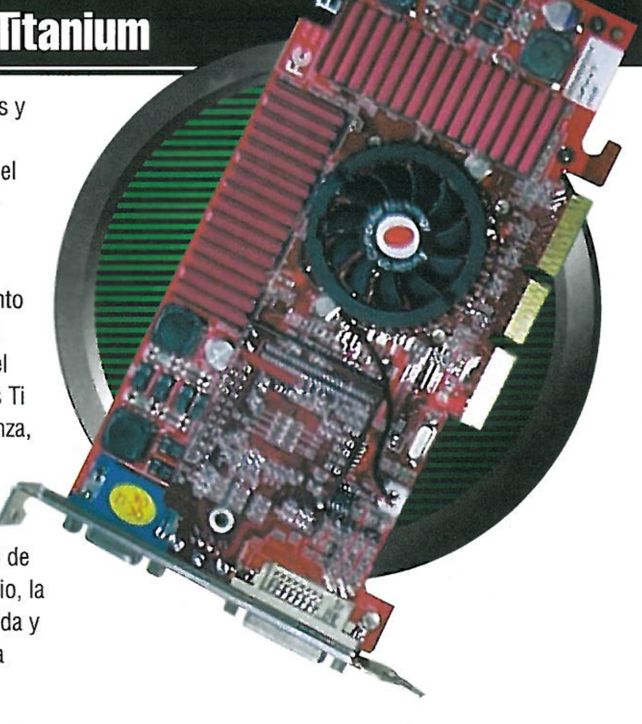
Un mes de auténtico cine en el que los protagonistas van a estar arropados por las nuevas estrellas de las secciones Gamers, Clásica y Fun: simuladores de ajedrez, juegos web en 3D de lujo... Para acabar el año de la mejor manera que existe, ¡jugando!



OBJETIVO: EL USUARIO FINAL



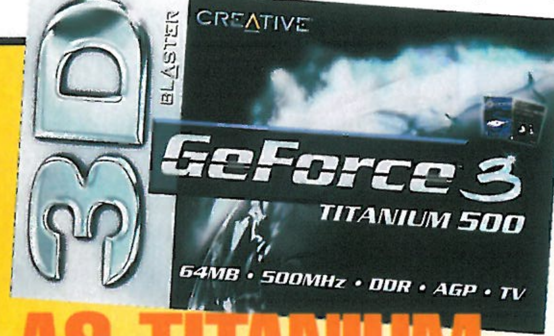
Eucotek presenta en el SIMO sus tarjetas Titanium



La tecnología de uso doméstico ha sido la protagonista de la feria internacional de tecnologías de la informática y las comunicaciones, SIMO, que se celebró en Madrid el pasado mes de noviembre. Portátiles con conexión inalámbrica incorporada (Bluetooth), el libro electrónico, teléfonos móviles (generación GPRS), MP3, televisores planos, equipos audiovisuales y multitud de accesorios para el consumidor han llenado una feria reservada en principio a los profesionales, pero en la que pudieron verse cientos de curiosos y apasionados de la tecnología.

Una de las estrellas indiscutibles ha sido, junto con el nuevo Windows XP de Microsoft, la grabadora de DVD, con tres sistemas para grabar imágenes y sonido en un disco de 4,7 GB de capacidad: el DVD+RW de Philips, el DVD-RAM de Panasonic y el DVD-R/RW de Pioneer.

El fabricante español de hardware Eucotek también aprovechó el evento para presentar tres nuevas tarjetas gráficas de gama alta basadas en el chip Titanium de NVIDIA. La Argos Ti 600, basada en el chip Ti 500 alcanza, gracias a su memoria de 3,3 ns, una velocidad de reloj de 250 MHz y una velocidad de memoria de 600 MHz con 9,68 GB de ancho de banda, lo que, en principio, la convierte en la GeForce 3 más rápida y barata del mercado en su categoría (69.900 pesetas).



LAS TITANIUM DE CREATIVE

Tres nuevas 3D Blaster

Creative, siguiendo la estela de Hercules y otros fabricantes como Eucotek, ha anunciado sus nuevas tarjetas gráficas 3D Blaster basadas en los chips Titanium de NVIDIA. En la gama baja se encuentra la GeForce2 Titanium (37.500 pesetas), con 64 MB de memoria DDR, reloj interno a 250 MHz y RAMDAC a 350 MHz. La gama media está representada por la GeForce3 Titanium 200 (49.900 pesetas), con 64 MB de memoria DDR a 400 MHz, reloj interno a 175 MHz y RAMDAC de 350 MHz. Por último, la GeForce3 Titanium 500 ocupa la gama alta (78.900 pesetas), con 64 MB de memoria DDR a una velocidad de 500 MHz, reloj interno a 240 MHz y RAMDAC de 350 MHz. Todas estas tarjetas gráficas disponen de salida directa a TV.

UNIVERSO SONORO

Nueva gama de altavoces de Hercules

Hercules ha presentado una nueva línea de altavoces XPS (eXtended Personal Sound) para PC. La nueva gama está formada por tres sistemas de altavoces, un kit 2.0 con satélites planos, un 2.1 formado por dos satélites y un subwoofer, y un kit 5.1 con cinco satélites y un subwoofer de madera. Los nuevos XPS 510 (19.990 pesetas) representan lo último en dispositivos Home Theater para PC. El subwoofer –20 W RMS– proporciona efectos sin distorsión en las frecuencias más bajas, mientras que los cinco satélites independientes permiten situarse en medio de la acción, tanto en juegos como en la reproducción de DVD. El subwoofer de madera de los XPS 210 (10.990 pesetas), con una potencia de 30 vatios RMS, reproduce un ambiente sonoro en el que priman las bajas frecuencias. Los satélites, con altavoces de medios, están pensados para reproducir el resto del espectro sonoro. En la gama baja se encuentran los XPS 200 (5.990 pesetas), con 12 vatios reales RMS.

SONIDO DIGITAL A PRECIO DE SALDO

Nueva Sound Blaster 4.1 Digital

Creative ha anunciado el lanzamiento de la Sound Blaster 4.1 Digital, una nueva tarjeta de sonido de gama baja para juegos 3D, reproducción de música y edición de sonido digital. La tarjeta dispone de una salida digital SPDIF que permite la transferencia directa de contenido Dolby Digital 5.1 (AC-3) y DTS a decodificadores de estos formatos. Puede trabajar con sistemas analógicos de dos o cuatro altavoces, con lo que es posible conectar sistemas de sonido envolvente.

La Sound Blaster 4.1 Digital utiliza la tecnología PCI Bus Mastering para transferir datos de la tarjeta de sonido a la memoria de una forma directa y sin apenas intervención del procesador central. Dispone de un sintetizador polifónico de 128 voces que reproduce contenido MIDI de alta calidad. Es compatible con los estándares de sonido 3D EAX y DirectSound, que permiten añadir realismo y efectos de sonido 3D a los juegos. También permite la grabación y reproducción con calidad CD de 16 bits. Su precio, 9.900 pesetas, es realmente atractivo.

DE INTERNET AL PC

Llegan los accesorios para PC de Yahoo!

El Grupo 2000 H&S ha empezado a distribuir en España la gama de accesorios para PC que lleva la marca del popular portal Yahoo! En ella pueden encontrarse desde teclados multimedia o inalámbricos (de 2.990 a 5.990 pesetas) hasta ratones (de 1.690 a 4.990 pesetas), altavoces (de 4.990 a 9.990 pesetas), subwoofers (13.990 pesetas) y, próximamente, periféricos para juegos. Entre estos últimos destacan un volante, un mando para moto y el Board X, una tabla ideal para los juegos de snowboarding, skateboarding y surfing, fabricada con material antideslizante y que ofrece 12 botones configurables y conexión USB.



BAZAR DIGITAL



HERCULES PROPHETVIEW 720

El Prophetview 720 es el primer monitor LCD TFT de 15 pulgadas de Hercules. Ofrece una amplia zona útil de visualización, equivalente a las 17 pulgadas de los monitores CRT convencionales. Es compatible con todas las tarjetas gráficas y opera a una resolución recomendada de 1.024 x 768 píxeles a 85 Hz de frecuencia de refresco tanto en juegos como en aplicaciones gráficas estándar.

Precio: 99.900 pesetas

CREATIVE DAP JUKEBOX 20 GB

Creative lanza un nuevo DAP Jukebox con una capacidad de 20 GB. Puede almacenar hasta un equivalente a 500 CD de música en MP3, WMA y otros formatos digitales. Gracias a su conexión USB, también se puede utilizar como disco duro externo para trasmitir datos entre ordenadores. Su precio es prohibitivo, aunque Creative ha querido compensarlo rebajando de nuevo el precio del modelo anterior, el DAP Jukebox de 6 GB de memoria, que cuesta ahora 53.900 pesetas.

Precio: 84.900 pesetas

COOL-ICAM G2

Esta cámara de Cool-icam hace las veces de webcam, cámara digital y videocámara. Ofrece una memoria de 2 MB y la posibilidad de conectar memoria externa Smart Media. Las resoluciones que procesa van de los 320 x 240 píxeles a 1,3 Megapíxeles. Dispone de conexión USB y un amplio surtido de software.

Precio: 20.300 pesetas

CREATIVE WEBCAM 5

La Video Blaster WebCam 5 de Creative presenta un nuevo estilo, lente y sensor para ofrecer imágenes de alta calidad. Trabaja con resoluciones de hasta 640 x 480 píxeles y una velocidad de captura de vídeo de hasta 30 fps. Utiliza una conexión USB y puede enfocar cualquier objeto en un entorno de 360 grados. Por otro lado, Creative ha rebajado el precio de su WebCam PC-CAM 300, que se vende ahora por 26.900 pesetas.

Precio: 9.900 pesetas



PONLE EL TURBO A TU PC

Los procesadores de AMD son perfectos para equipar compatibles destinados a los jugadores, pero hasta ahora echaban de menos placas base DDR potentes y estables. Con el nForce y el KT266A, los nuevos Athlon XP han encontrado sus chipsets.

Chipsets nForce y KT266 A: la memoria DDR potencia el Athlon

La introducción de la memoria DDR SD-RAM ofrece un ancho de banda dos veces superior al de la memoria SD-RAM clásica. De hecho, aumenta las prestaciones de los sistemas AMD en más de un 10%. La llegada de los Athlon XP impone un análisis de los nuevos chipsets que van a equipar las placas base destinadas a estos procesadores. No olvidemos que no todas las antiguas placas equipadas con chipsets KT133A son compatibles con la última generación Athlon XP. Para los que se ponen nerviosos cuando se habla de este tema, recordemos que el chip es un juego de componentes presente en cada placa base y que se ocupa de todos los intercambios de datos entre los elementos del PC (memoria del bus, bus PCI, bus IDE, etc.). Escoger bien un chipset condiciona tanto las prestaciones como las posibilidades de la máquina.

El chipset Via KT 266A

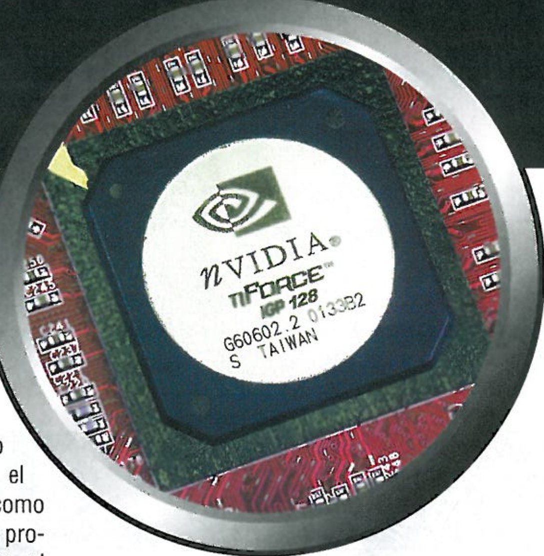
La versión final del KT266 de VIA, en su versión "A", ofrece prestaciones notablemente superiores a las de su versión anterior y reduce muchos de los problemas de compatibilidad con algunas placas PCI. Sin aportar muchas novedades en términos de funcionalidades, el KT266 ofrece todas las opciones necesarias para una placa base actual.

La placa MSI K7T266 Pro2 que hemos analizado ocupa el segundo lugar después de la equipada con el chipset nForce. El KT266A se revela como un chipset de primera calidad para los procesadores Athlon y sobre todo para el Athlon XP. Posee numerosas funcionalidades complementarias, como el RAID (0,1,0+1) IDE con un chip de origen Promise que ofrece muy buenos resultados. También soporta el USB 2.0 (compatible con USB 1.1), la solución futura para los problemas de ancho de banda relacionados con los periféricos USB.

La tarjeta MSI ofrece cuatro puertos USB 1.1 y dos puertos USB 2.0. También posee un mecanismo que a veces puede ser útil: la SmartKey. Se trata de una llave USB que bloquea el ordenador cuando no está insertada. Con esta placa base, MSI propone un producto de gama alta capaz de satisfacer a la mayoría de usuarios.

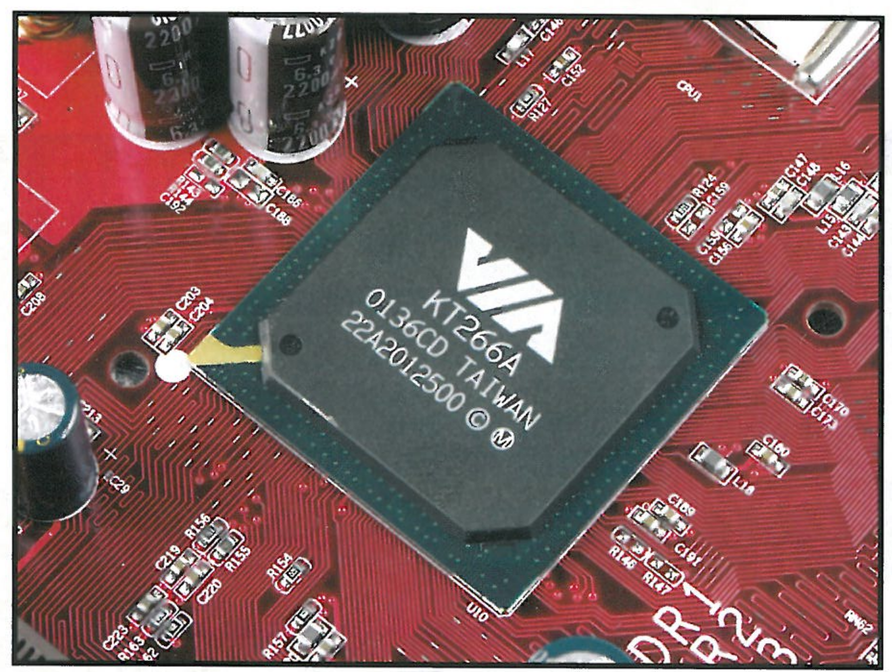
Chipset NVIDIA nForce 420D

Con el nForce 420D, NVIDIA regresa al mercado de los chipsets para placas base. Sobre el papel, el nForce 420D es impresionante. Por lo pronto, la lista de sus funcionalidades es particularmente larga. Empecemos por el Northbridge, que generalmente encontramos en los accesos del soporte para el procesador y administra los intercambios entre memoria y procesador, así como los del bus AGP. El Northbridge del nForce ofrece el mejor ancho de banda para la memoria DDR disponible hoy en día. Es el único que utiliza la tecnología Hypertransport de AMD, la responsable del aumento de velocidad. El Northbridge también integra una parte gráfica con un nivel de calidad equivalente a una tarjeta 3D GeForce 2 MX. Atención, no la confundas con la MX400, se trata de una GeForce 2 MX de primera generación.



El Northbridge del chipset nForce de NVIDIA integra unas prestaciones gráficas equivalentes a un procesador GeForce2 MX.

Estos componentes gráficos integrados te permitirán jugar a la mayoría de los juegos que no explotan las funciones específicas del DirectX 8a con una resolución de 800 x 600 en millones de colores. Si tienes intención de explotar simplemente la parte



El chipset VIA KT266A ofrece a los procesadores AMD un sistema eficiente y económico.

gráfica del nForce, un Duron a 800 MHz resultará ideal. Con un procesador más potente, este chip gráfico limitará el PC.

Tampoco olvides que en el caso de un procesador gráfico integrado en la placa base, la memoria utilizada es la del ordenador. Es necesario compartir, pero con 256 MB, estarás tranquilo. La placa dispone de un puerto AGP para instalar una tarjeta gráfica más consecuente. Una pega, sin embargo, ya que, a diferencia del chipset Intel I810, no se puede utilizar la tarjeta gráfica integrada para hacer pantallas múltiples.

> **El chipset nForce 420D ofrece las mejores prestaciones del mercado y hace de tarjeta de sonido, de red y 3D**

Todo en multimedia

Además de la parte gráfica y de sus excelentes prestaciones de memoria, el nForce 420D guarda otras sorpresas. El Southbridge, el segundo chip del chipset (el que administra los discos duros, el lector del disquete, los puertos PCI...) es también una pequeña revolución. Denominado MCP-D, este chip es el campeón de todas las categorías en número de funcionalidades.

Además de las opciones de base, integra una tarjeta de sonido de muy buena calidad (es compatible con EAX sobre el papel, pero sus controladores aún tienen algunos defectos). Administra seis canales de salida y el Dolby Digital. Atención, se trata de una salida AC3 digital. Aunque el MCP no decodifica, sí que codifica en AC3 cualquier fuente estéreo o mono. Si conectas tu ordenador a una cadena de música con descodificador 5.1, todo el sonido procedente del PC se reproducirá en los seis canales del equipo. En cuanto a la música, la solución sonora de NVIDIA ofrece una buena reproducción. Pero no acaban aquí las ventajas, ya que el MCP-D también ofrece un soporte Ethernet y Fast Ethernet de excelentes resultados técnicos, por lo que te ahorras la tarjeta de sonido y la de red.

La MSI K7N420 Pro

MSI fue el primer fabricante en ofrecer una placa base final equipada con el nForce. diferencia de la placa ASUS, que sólo explota el Northbridge de NVIDIA, MSI utiliza el nForce 420D con el MCP-D. La placa está en formato ATX y ofrece cinco ranuras PCI y un puerto AGP. Su paquete es muy completo. Si utilizas la tarjeta 3D integrada, una tarjeta con formato AGP transfiere las salidas de vídeo. Para el sonido, se abastece un conector S-PDIF. No hemos encontrado ningún problema de estabilidad en este modelo.

En resumen, con una placa base nForce, sólo tienes que insertar tu procesador y tu memoria para disponer de un PC completo y homogéneo. Sin embargo, este derroche de tecnología tiene un precio. Las primeras placas base nForce (MSI K7N420 Pro y Asus A7N266) son relativamente caras, aunque ofrecen las mejores prestaciones del mercado.

Si hacemos un cálculo rápido de rentabilidad, se constata que comprando una placa como éstas amortizamos rápidamente la inversión. El conjunto tarjeta de red 10/100 Mbits y tarjeta Dolby Digital cuesta alrededor de 12.500 pesetas, sin hablar de la GeForce 2 MX, que vale 20.000 pesetas. Para los jugadores apasionados, será necesaria una versión con una parte 3D más consecuente.

Atención también a la versión 220 D del nForce, que no ofrece el mismo nivel de prestaciones y que probablemente encontrarás integrado en numerosas máquinas de los catálogos de las grandes superficies esta Navidad. Si ya dispones de una tarjeta de sonido, una tarjeta de red y una tarjeta gráfica con prestaciones superiores a una GeForce 2 MX, oriéntate más hacia el KT266A, no mucho más lento y, sobre todo, más asequible.

RENDIMIENTOS (EN WINDOWS XP)	Chipset nForce 420 D Duron 700 3D integrada	Chipset nForce 420 D Athlon XP 1800+ 3D integrada	Chipset nForce 420 D Athlon XP 1800+ Tarjeta 3D GeForce3	Chipset Via KT266A Athlon XP 1800+ Tarjeta 3D GeForce3
3D MARK 2001				
1024x768x16	2.153	2.498	7.055	6.885
1024x768x32	1.639	1.817	6.928	6.810
Serious Sam				
640x480x16 (imág/s)	43,5	72,5	117,2	116,1
1024x768x32 (imág/s)	26	27,2	91,8	87,1
Quake III demo 4				
640x480x16 (imág/s)	76,8	100,9	223	210
1024x768x16 (imág/s)	42,6	49	205	196
1024x768x32 (imág/s)	46,6	47,1	201	190



TARJETAS GEFORCE 3 Ti200

Detalles que marcan la diferencia

Dentro de la gama GeForce3, las tarjetas Titanium 200 presentan un equilibrio entre rendimiento y precio insuperable. Además, permiten disfrutar de los aceleradores de clase DirectX 8 a un coste más bajo. En espera de que el resto de tarjetas de esta gama vayan pasando por la redacción, hemos comparado la Elsa Gladiac 721 y la MSI G3Ti200 Pro-VTG.

Como de costumbre, las tarjetas basadas en los procesadores de NVIDIA son muy similares en términos de prestaciones 3D puras. De hecho, ambos procesan información a una velocidad de 175 MHz y disponen de la misma memoria DDR a 200 MHz. Sólo algunos detalles permiten diferenciarlas. Así, en cuanto a rendimientos, las dos tarjetas obtienen los mismos resultados en los juegos con las frecuencias nominales impuestas por NVIDIA, y son las aptitudes para la realización del *overclocking* las que permiten distinguir unas tarjetas de otras. Sin embargo, las capacidades de *overclocking* no son una constante para la memoria y dependen de la calidad de esta última. Las tarjetas analizadas nos han permitido obtener por lo menos las frecuencias de una GeForce3 Ti500, es decir, 240 MHz para el procesador y 250 MHz para la memoria.

Las funciones multimedia

Todas las tarjetas GeForce3 Titanium utilizan la misma placa de soporte para la electrónica de referencia. Este circuito impreso lo proporciona NVIDIA, dejando a gusto del fabricante tan sólo la elección de algunos componentes. Las diferencias vienen a menudo de los filtros 2D y 3D, con los que a veces algunos fabricantes economizan para poder vender más barato en detrimento de la calidad de visualización y de la estabilidad. Nuestro consejo es que busques marcas reconocidas que dispongan de un buen soporte técnico y cuya calidad de productos esté comprobada. Es el caso de Elsa y de MSI. Por poner un ejemplo, la tarjeta MSI es la única que propone una sonda térmica bajo el ventilador.

Además de las capacidades 3D y la calidad de los componentes, son las funciones multimedia las que deben guiarte a la hora de elegir una u otra tarjeta. Si la Elsa Gladiac lleva un chip Conexant 869 para la salida TV (la calidad es media), la MSI G3Ti200 Pro utiliza un chip Philips de muy buena calidad.

Por último, el paquete de software también puede tener su importancia en función de tus necesidades en la materia. Todas las tarjetas proporcionan al menos un software de lectura de DVD (PowerDVD o WinDVD) que explota las funciones de descompresión físicas del procesador GeForce3. Elsa regala el juego *Giants Citizen Kabuto* y MSI *Sacrifice* y un programa integrado para explotar las funciones de entrada de vídeo de la tarjeta.

8,5

NOMBRE: Gladiac 721 TV-out
FABRICANTE: Elsa
CARACTERÍSTICAS: Procesador GeForce 3 Ti200 a 175 MHz, memoria DDR a 200 MHz, salida TV Conexant.
PRECIO: 64.000 pesetas (precio aproximado)

Al final, nuestra favorita ha sido la tarjeta MSI G3Ti200 Pro-VTG, ya que, además de una buena calidad (MSI produce las tarjetas para diversos fabricantes), ofrece las mejores funciones multimedia. De todas formas, sea cual sea tu elección, estas tarjetas GeForce3 Ti200 representan en la actualidad la mejor relación calidad precio para el jugador asiduo.



9

NOMBRE: G3Ti200 Pro-VTG
FABRICANTE: MSI
CARACTERÍSTICAS: Procesador GeForce 3 Ti200 a 175 MHz, memoria DDR a 200 MHz, salida TV Philips, entrada de vídeo.
PRECIO: Por determinar

LOGITECH MOMO FORCE

Un volante digno de un Fórmula 1

A pesar de que Logitech es un reputado fabricante de periféricos para juegos, su línea de volantes sólo cubría hasta ahora la gama baja. El MOMO Force, un volante de prestigio que no desentonaría en un coche de carreras, viene a llenar ese hueco. Las claves: cuero, aluminio y precaución.

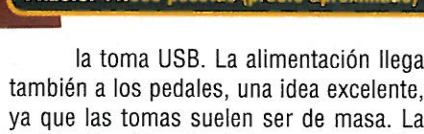
A riesgo de caer en la perogrullada, debemos insistir en que un coche se conduce con volante.

Si te gustan los juegos de carreras, tienes que comprarte uno, de eso no cabe duda. Pero hay un problema. Si eres un amante de los buenos coches, seguro que no te gustan los volantes de "plasticucho" y no seremos nosotros los que te llevemos la contraria. Esta Navidad, el Momo Force se perfila como el regalo a pedir.

Si el nombre MOMO no te dice nada, has de saber que su logo aparece en cada gran premio de F1, en cada cámara montada sobre un Ferrari. Se trata del célebre fabricante de volantes de carreras que equipa desde los años sesenta a la escudería Ferrari y a otras muchas en todas las disciplinas automovilísticas. Los volantes MOMO también están disponibles como accesorio, para dar el toque final al Subaru Impreza que acabas de comprarte (sí, ya lo sabemos, ¡ojalá!). Es lógico que Logitech se una a MOMO para introducirse en el mercado del volante de gama alta.

Lujo y nobleza

El soporte es de plástico, pero el resto está fabricado con materiales nobles. El volante está cubierto de cuero cosido a mano. Las dos palancas de cambio son de aluminio y el volante está montado sobre un cojinete de bolas. Los pedales siguen la misma línea con un derroche de aluminio mate. No queda más remedio que reconocer que el MOMO Force es todo estética. La fijación a un escritorio o a una mesa es simple y eficaz, ya que se realiza mediante dos tornillos. Incluso puedes realizar un agujero en tu escritorio para obtener un tercer punto de fijación. De los pedales sale un conector hacia el volante y otro hacia la toma USB. La alimentación llega también a los pedales, una idea excelente, ya que las tomas suelen ser de masa. La instalación del controlador no causa ningún problema.


8,5

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Volante *force feedback*, pedales separados, cambio de marchas, seis botones, montado sobre un cojinete de bolas, conexión USB.
PRECIO: 44.900 pesetas (precio aproximado)

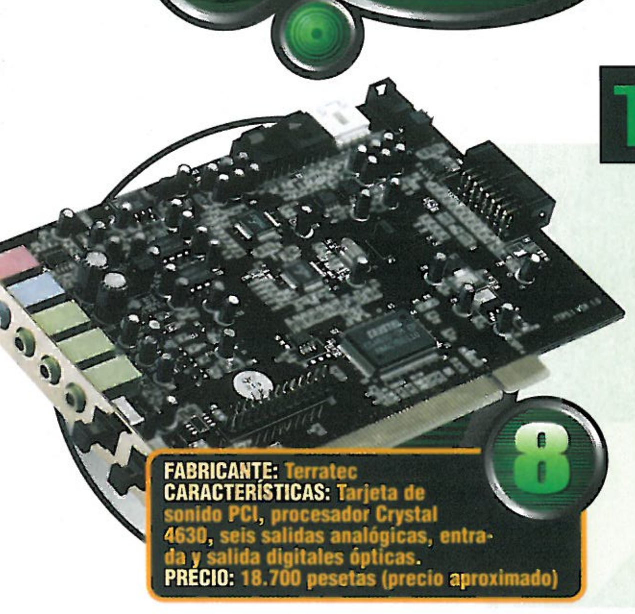
Precisión y ergonomía

Al principio el uso del volante es un poco desconcertante. De un diámetro bastante grande, de forma oval arriba y angular abajo, no es el típico volante. Pero uno se acostumbra rápidamente. Además, tienes la garantía de una eficacia máxima, ya que no se desliza y nunca se te escapa de las manos. Los pedales también son muy ergonómicos, aunque el recorrido del acelerador podría haber sido un poco más largo.

Hemos probado el MOMO Force con nuestros dos juegos de referencia: *Colin McRae 2* y *F1 Racing Championship*. La precisión en *F1* es sorprendente y puedes trazar tu trayectoria casi al milímetro. En el caso del juego de rallies, los grandes movimientos necesarios para situar tu coche en la trayectoria correcta se ejecutan perfectamente. El *force feedback* es suficiente y bien definido pero, en última instancia, habríamos preferido un modelo sin *force feedback*, siempre más eficaz.



TERRATEC SIXPACK 5.1+



8

FABRICANTE: Terratec
CARACTERÍSTICAS: Tarjeta de sonido PCI, procesador Crystal 4630, seis salidas analógicas, entrada y salida digitales ópticas.
PRECIO: 18.700 pesetas (precio aproximado)

El especialista alemán en tarjetas de sonido sucumbe a la moda del 5.1 con la SiXPack+. Esta tarjeta PCI está basada en el procesador Crystal 4630, muy conocido por los fanáticos del multicanal ya que se encuentra también en el Game Theater XP de Hercules. Aunque es capaz de emplear seis vías, no descodifica el Dolby Digital, tarea reservada al programa WinDVD proporcionado con la tarjeta. Basta con tener un PC de más de 600 MHz y ya podrás disfrutar de cine en Dolby Digital. En cuanto a los juegos, la tarjeta está bien adaptada, puesto que administra eficazmente todas las normas de sonido 3D disponibles (DirectSound3D, A3D, EAX 1&2). Alinea tres salidas mini jack analógicas para conectar altavoces 5.1 y una entrada y salida ópticas para un MiniDisc, por ejemplo. El software proporcionado es simple, eficaz y no invade tu escritorio con múltiples iconos. La tarjeta ocupa poco espacio en la CPU y la calidad sonora es excelente tanto para los juegos como para la lectura de los DVD. La única pega es su precio: casi 19.000 pesetas.

LOGITECH MOUSEMAN DUAL OPTICAL

Dos mejor que uno. He aquí la reflexión de Logitech, que ha dotado a su ratón MouseMan Dual Optical de un segundo captador luminoso. Asociado a la tecnología 800 dpi, la precisión de este ratón es indiscutible en los *shooter*. Nunca hemos visto un ratón tan preciso. Puedes hacer un gran movimiento para desplazar a tu personaje y luego enfocarlo al milímetro. Su forma ergonómica lo deja exclusivamente en manos de los diestros, y los jugadores avezados opinarán que es un poco pesado, pero es un arma de primera calidad para ganar *frags*. Un ratón

8,5

FABRICANTE: Logitech
PRECIO: 10.000 pesetas

INTEL CELERON 1,2 GHZ

Ha llegado la nueva versión del Celeron. Recargado a 1,2 GHz, el procesador de gama baja de Intel recoge el núcleo del último Pentium III: el Tualatin. La tecnología de grabación del circuito pasa a 0,13. Como sucede con su hermano mayor, la caja está cubierta de metal, lo que ofrece dos ventajas: una mejor refrigeración y una mayor protección del chip. La memoria caché de nivel 2 pasa a 256 KB, mientras que la frecuencia del bus externo sigue siendo 100 MHz. Tanto para los juegos como para la ofimática, el Celeron 1200 ve como aumenta su calidad técnica de manera significativa. En *Quake III* se obtiene una mejora de más del 20% en relación al Celeron 1100 dotado de un núcleo Coppermine (grabado en 0,18 micras).

El Celeron 1200 cuesta alrededor de 25.000 pesetas, lo que constituye una excelente relación calidad precio. Eso sí, será necesaria una placa base que soporte el núcleo Tualatin. Actualmente, sólo los chipsets Intel i815EPT y el Via Apollo Pro 133T son aptos para el Celeron 1200.



8,5

FABRICANTE: Intel
CARACTERÍSTICAS: Socket 370, núcleo Tualatin grabado en 0,13 micras, memoria caché L2 de 256KB, FSB de 100 MHz, instrucciones SSE.
PRECIO: 25.000 pesetas (precio aproximado)

THRUSTMASTER FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

Thrustmaster propone *pads* ergonómicos y completos. El Firestorm Wireless Gamepad se deshace de su cable. Está equipado con una cruz direccional, dos mini joysticks precisos, cuatro botones y cuatro gatillos. Su revestimiento de kevlar y su forma ergonómica aseguran un excelente agarre. El *pad* se alimenta con dos pequeñas pilas y el peso sigue siendo razonable. La conexión con la base USB se realiza por radio. El conjunto es Plug & Play sin controlador y funciona a la primera. Para ahorrar energía, si no lo usas, el pad se queda suspendido y se pone de nuevo en marcha en el momento en que presionas el botón.
En los juegos no hemos notado ninguna latencia, las acciones del *pad* se reflejan instantáneamente en la pantalla y puedes alejarte hasta cinco metros de la base. El Firestorm nos ha seducido completamente. Es mucho más cómodo poder echarte en el sofá sin tener que pensar en el dichoso cable. Si juega más de una persona, es aún mucho más práctico. Por otra parte, podemos combinar hasta cuatro *pads* a la vez. Su precio parece razonable, tanto como la autonomía anunciada de 250 horas de juego.

9

FABRICANTE: Thrustmaster
CARACTERÍSTICAS: Pad inalámbrico, conexión por radio, 2 mini joysticks, 4 gatillos, 4 botones, conexión USB, alimentado con dos pilas AAA incluidas en el producto.
PRECIO: 9.990 pesetas (precio aproximado)

PIONEER DVDA06S



9

FABRICANTE: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: Interfaz IDE UltraDMA 66, lectura DVD a 16x, CD a 40x, memoria caché de 256 KB, modo de inserción frontal MixMaster.
PRECIO: 22.800 pesetas (precio aproximado)

Los periféricos, al igual que los lectores de CD, de DVD o incluso las grabadoras de CD-R, han visto como su velocidad evoluciona con el tiempo, pero la interfaz de comunicación sigue siendo la misma desde el inicio. Pioneer innova y propone un lector de DVD compatible con la norma UltraDMA 66 y que lee los DVD a una velocidad máxima de 16x y los CD a 40x. En la práctica, la tasa media de transmisión es de 12x para el modo DVD y 34x para el modo CD. Es, pues, mucho más rápido que sus competidores, prueba de que la nueva norma obtiene sus frutos.
En cuanto al tiempo de acceso, la media para un DVD alcanza los 101 ms y para un CD 91 ms. El mecanismo de inserción es muy práctico. Como antiguamente el "comediscos", el A06S lee fácilmente los CD, incluso en posición vertical.

PHILIPS PCRW2010

Mientras espera la llegada de su grabadora DVD+RW, Philips propone una grabadora 20x, que, como su nombre indica, graba CD-R a 20x pero también CD-RW a 10x y lee los CD a 40x. Integra toda una panoplia de tecnologías procedentes de los modelos anteriores de la gama Philips. El Seamless Link protege la grabación y el TBW (Termo Balanced Writing) permite grabar sobre discos de calidad mediocre con garantías de éxito. A la velocidad máxima, el tiempo de grabación para un CD de 74 minutos desciende por debajo de los 4 minutos y medio. La PCRW2010 viene equipada con el software Nero 5.5.

8

FABRICANTE: Philips
PRECIO: 20.900 pesetas

WESTERN DIGITAL WD1000BB

Western Digital ha pensado en todos los bulímicos de disco duro. El WD1000BB es un disco duro con una capacidad de 100 GB, que viene a pisarle los talones al 536 DX de Maxtor. Por lo pronto, es unas 14.000 pesetas más barato.
La interfaz IDE es compatible con la norma UltraDMA 100, pero la velocidad de rotación de los platos es de 7.200 revoluciones por minuto. Las prestaciones son alucinantes. La tasa de transmisión alcanza un máximo de ¡44 MB/s! y el tiempo de acceso se sitúa en la media con 13,2 ms medidos.

8,5

FABRICANTE: Western Digital
PRECIO: 54.000 pesetas (precio aproximado)

Bonanza de demos este mes. Destacan tres juegazos en sus respectivos géneros: la acción táctica de *Ghost Recon*, la construcción de imperios de *Empire Earth* y la estrategia de corte fantástico de *Myth III: The Wolf Age.*

GHOST RECON

INSTALACIÓN: Demos/Ghost/Ghost Recon Demo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm Entertainment
EDITOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PII 450, 128 MB de RAM, 161 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 16 MB, DirectX 8.

En *Tom Clancy's Ghost Recon* estarás al mando de los Ghost, una unidad de infantería de élite norteamericana equipada con la tecnología militar más avanzada. El escenario político en el que se desarrolla el juego es el siguiente: estamos en 2008, el ultranacionalismo ha llegado al poder en Rusia y reclama las independizadas repúblicas de Georgia, Estonia, Letonia y Lituania. Estalla un conflicto con la OTAN y, ante el cariz de los acontecimientos, EE UU envía a la zona a sus Ghost.

Una serie de misiones, que van desde la colocación de explosivos a rescates de rehenes, incursiones de reconocimiento y combates a tiro limpio, hilan el argumento de este juego de acción táctica. Dispondrás de 15 mapas para un solo jugador y seis mapas multijugador. La demo ofrece una misión exclusiva, llamada Castillo y situada en Georgia, que no aparece en el juego y que hace de precuela del mismo. Podrás jugarla en los modos misión, tiroteo y reconocimiento, así como en modo multijugador.

CONTROLES

Movimiento: W, S, A, D • **Agacharse**: X
Disparar: Botón izquierdo • **Zoom**: R

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

Mapa multijugador de Red Faction

En la sección de Extras encontrarás el nuevo mapa multijugador para *Red Faction* que ha publicado Volition. Se llama *Sniper City Multiplayer Deathmatch* y presenta dos enormes torres situadas una frente a la otra, desde donde los diferentes jugadores dispararán a sus contrincantes, y un montón de armas de largo alcance. Todo un festín de tiros.



FIFA FOOTBALL 2002

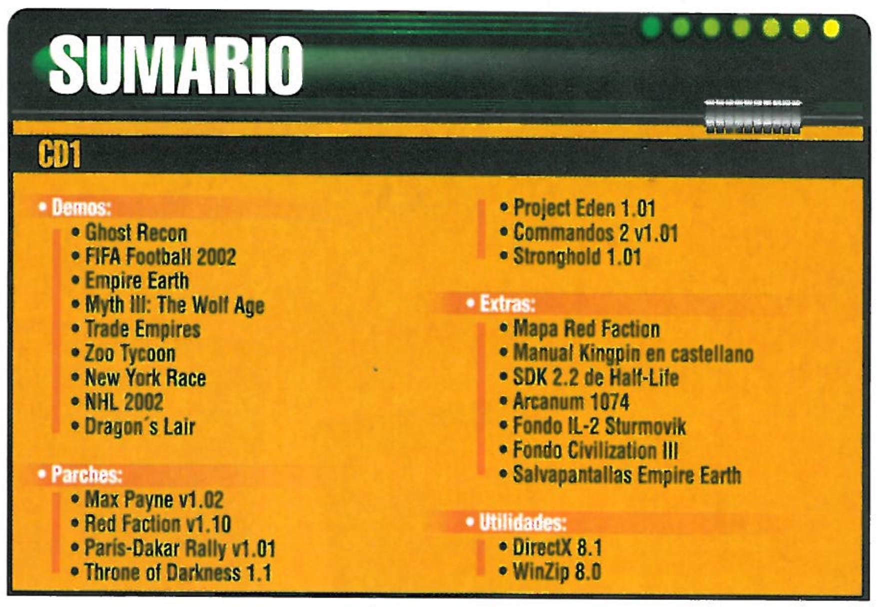
INSTALACIÓN: Demos/FIFA/FIFA2002.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
REQUISITOS: P 233, 32 MB RAM, 50 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 4 MB.



La demo del *FIFA* de este año te permite jugar un partido de cuatro minutos entre el Manchester United y el Arsenal. Además de las mejoras gráficas, en esta nueva edición la jugabilidad ha mejorado hasta el punto de que por fin podrás tener un control total sobre el partido. Gracias al nuevo sistema de pases, por el que podrás realizarlos a cualquier punto del campo, tendrás más libertad táctica a la hora de diseñar tus estrategias de ataque.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Pases**: Espacio
Chutar/cambio de jugador: S • **Sprint**: W



SUMARIO

CD1

EMPIRE EARTH

INSTALACIÓN: Demos/Empire/Empire_Earth.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stainless Steel Studios
REQUISITOS: PIII 350, 64 MB RAM, 110 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 8 MB.



Se trata del ambicioso juego con el que Rick Goodman, ex jefe de diseño de *Age of Empires*, pretende recrear la historia de la humanidad e incluso predecir su futuro. La demo contiene cuatro tutoriales y dos escenarios para un solo jugador de las cuatro campañas del juego.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

MYTH III: THE WOLF AGE



INSTALACIÓN: Demos/Myth3/Myth3Demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Mumbo Jumbo
REQUISITOS: P II 400, 64 MB RAM, 100 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 6 MB.



El argumento de este *Myth* se desarrolla 1.000 años antes del primer título y narra la historia de Connacht the Wolf, el primer emperador de los territorios humanos. La demo es exclusivamente multijugador e incluye un mapa llamado Ramparts y siete de los 14 modos multijugador de este título de estrategia en tiempo real con personajes y entornos en 3D y terreno deformable. Soporta hasta 16 jugadores, pertenecientes tanto al ejército de la luz como al de la oscuridad.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

NEW YORK RACE

INSTALACIÓN: Demos/NY Race/NY Race.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Kalisto
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 600 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



New York Race es un juego de carreras futurista en tres dimensiones basado en la película *El Quinto Elemento*, de Luc Besson. A bordo de uno de los más de 30 vehículos del juego recorrerás a toda velocidad, y moviéndote en todas direcciones, los atestados pasillos aéreos de la caótica Nueva York del año 2215. La demo ofrece una carrera en solitario a través del circuito El Centro Comercial y al volante del vehículo GMT Photon "Hovercar".

CONTROLES

Acelerar: S • **frenar:** X • **Subir/bajar:** Cursores arriba/abajo • **Usar bonificación:** Espacio

TRADE EMPIRES



INSTALACIÓN: Demos/Trade/TEdemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Frog City Software
REQUISITOS: PIII 300, 64 MB RAM, 80 MB libres, DirectX 8, tarjeta 3D de 8 MB.



Trade Empires es un juego de construcción de imperios comerciales. El juego se divide en episodios, que cubren diferentes etapas históricas, desde los albores de la humanidad hasta el siglo XIX, y cuatro continentes. Deberás originar una dinastía familiar de mercaderes y construir redes de transporte y comercio que se adapten a los cambios tecnológicos y al descubrimiento de nuevos productos. En la demo podrás jugar el primer episodio, la China de la dinastía Shang.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

DRAGON´S LAIR



INSTALACIÓN: Demos/Dragon´s Lair/Dragon´s Lair.exe
GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: Digital Leisure/FX Interactive
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, 90 MB libres, tarjeta gráfica de 2 MB, DirectX 8.



Dragon's Lair, incluido en la trilogía que acaba de editar FX Interactive totalmente en castellano, puede considerarse la primera película interactiva de la historia. Esta primera entrega narra las peripecias de Dirk, un caballero enfrascado en el rescate de la princesa Daphne. Para llegar hasta ella debe superar numerosos obstáculos y, finalmente, derrotar al dragón que la tiene cautiva. Esta demo incluye siete de los niveles del juego.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Acción:** Espacio
Menú: S

NHL 2002

INSTALACIÓN: Demos/NHL 2002/nhl2002demo.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
REQUISITOS: PII 300, 32 MB RAM, 100 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 16, DirectX 8.



La edición de este año de la serie de juegos de hockey sobre hielo por excelencia introduce una nueva cámara que enfoca los forcejeos entre jugadores, nuevos pases y mejores gráficos. La demo te permite jugar una partida completa de *NHL 2002* entre los Colorado Avalanche y los Pittsburg Penguins con periodos de cinco minutos y sin cambios de jugadores.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Lanzar disco/bloquear:** Espacio • **Pase/cambiar de jugador:** C

ZOO TYCOON

INSTALACIÓN: Demos/Zoo/zootycoondemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Fang Games
REQUISITOS: P 233, 32 MB RAM, 34 MB libres, tarjeta gráfica de 4 MB, DirectX 8.



El género de los simuladores de gestión cuenta ya con su zoo particular. *Zoo Tycoon* te brinda la posibilidad de construir y dirigir tu propio parque zoológico. Deberás seleccionar los animales, el recinto y, sobre todo, mantener satisfechos tanto a los clientes como a tus animalitos. La demo te permite jugar un par de tutoriales y un mapa en el que puedes construir un zoo con cuatro tipos de animales, 15 tipos de terreno, siete edificios y cinco objetos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón


SUSCRÍBETE
GAMELIVE PC
Tom Clancy's RAINBOW SIX GOLD PACK EDITION
ORIGINAL RAINBOW SIX + MISSION PACK: EAGLE WATCH
RAINBOW SIX COVERT OPS ESSENTIALS
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR PLATINUM PACK EDITION
10 RAINBOW SIX + EAGLE WATCH
10 COVERT OPS ESSENTIALS
10 ROGUE SPEAR + URBAN OPERATIONS
Tom Clancy's GHOST RECON
De los autores de RAINBOW SIX
Ubi Soft
10 GHOST RECON
Regálate estas Navidades doce números de tu revista de juegos de PC favorita. Date prisa. Los cuarenta primeros suscriptores se repartirán estos 40 juegos. Además, por el precio de diez números tendrás un año completo.
¡ La mejor jugada del año !
BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
Orden de preferencia: ☐ Rainbow Six: Cover Ops ☐ Rainbow Six: Gold Pack Edition ☐ Rogue Spear: Platinum Pack Edition ☐ Ghost Recon
Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por el precio especial de 7.950 ptas. (47,78 Euros).
FORMA DE PAGO
Oferta válida únicamente en España. ¡Dos ejemplares de regalo!
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.
GIRO POSTAL ☐
Nombre y Apellidos.......... Telf..........
Dirección..........
Población.......... C.P.......... Provincia..........
Firma del titular de la tarjeta VISA
Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

JUEGO COMPLETO

KINGPIN Life of Crime

Nuestro regalo de este mes es el juego que reina en los bajos fondos de la acción descarnada: *Kingpin*, el orgullo de Xatrix y uno de los juegos de acción más desenfrenados y brutales de las últimas temporadas.

No es *Soldier of Fortune*, pero no le falta su dosis de munición gruesa, lenguaje arrabalero acompañado de pulsiones homicidas y escenas truculentas. En fin, que sí es violento, aunque también te permite jugarlo en la versión censurada. De todas formas, la violencia y las groserías no son los únicos argumentos de este juego ambientado en los bajísimos fondos de una gran ciudad.

Para empezar, su sistema de juego difiere ligeramente del de los juegos de acción en primera persona al uso. Aunque incluye un generoso 70% de tiroteos y carnicerías diversas, el 30% restante se dedica a interactuar en inglés con los personajes no jugadores. Por supuesto, es esa interacción la que más ayuda a que la historia avance. Suele tratarse de un intercambio de propuestas, amenazas o, directamente, insultos, agrupados en tres tipos de respuesta: positiva, negativa o neutral. Eso aporta al juego un cierto componente táctico, ya que eres tú quien elige a quién te enfrentas, con quién negocias o a quién intentas convertir en tu aliado directo.

Los insultos y amenazas, como casi todo en esta vida, son armas de doble filo que hay que saber utilizar con intuición y buen juicio. Parecer un tipo duro y comportarte como tal puede ser en ocasiones la única manera de conseguir una información valiosa, pero comete el error de ser poco respetuoso con quien no debes y verás como te vacían un cargador a quemarropa antes de que puedas poner un dedo sobre tu 45.

Escuadrón criminal

Tal vez lo que más llama la atención en este juego es que puedes reclutar tu propio escuadrón de criminales e interactuar con ellos de forma simple y muy eficaz. Basta con seleccionar la respuesta "positiva" para que te sigan, la "negativa" para que queden en reserva y la "neutral" para que permanezcan a la expectativa y puedas asignarles órdenes más concretas con, por ejemplo, el botón de actividad.

En tu escuadrón de maleantes puedes incluir algún especialista, sobre todo cerrajeros, casi imprescindibles para acceder a zonas bloqueadas, y la buena noticia es que todos ellos disfrutan de una IA notable: lo que más llama la atención es que si te separas de ellos serán capaces de buscar el camino más corto para reunirse contigo en lugar de quedarse quietos como pasmarotes y esperar que seas tú quien les busque.

En cuanto a armas, dispones de un total de nueve (desde porras a fusiles de asalto de calibre familiar), todas ellas adaptables a partir de un determinado momento del juego. La mayoría de estas modificaciones cuestan mucho dinero, pero permiten aumentar la capacidad de daño de las armas o hacer que escupan munición al doble de velocidad. La forma de reponer munición es más realista que de costumbre: no la encontrarás tirada en el suelo, sino que deberás ir a buscarla en el establecimiento en que la venden. Deberás comprarla, y no precisamente barata.

Entre las opciones multijugador destaca un modo que enfrenta a dos equipos con un mismo objetivo: acumular más dinero que el otro. Se trata de robar lo que puedas al equipo contrario y ponerlo a salvo en tu propia caja fuerte. Una curiosa variante del clásico modo de captura de bandera.

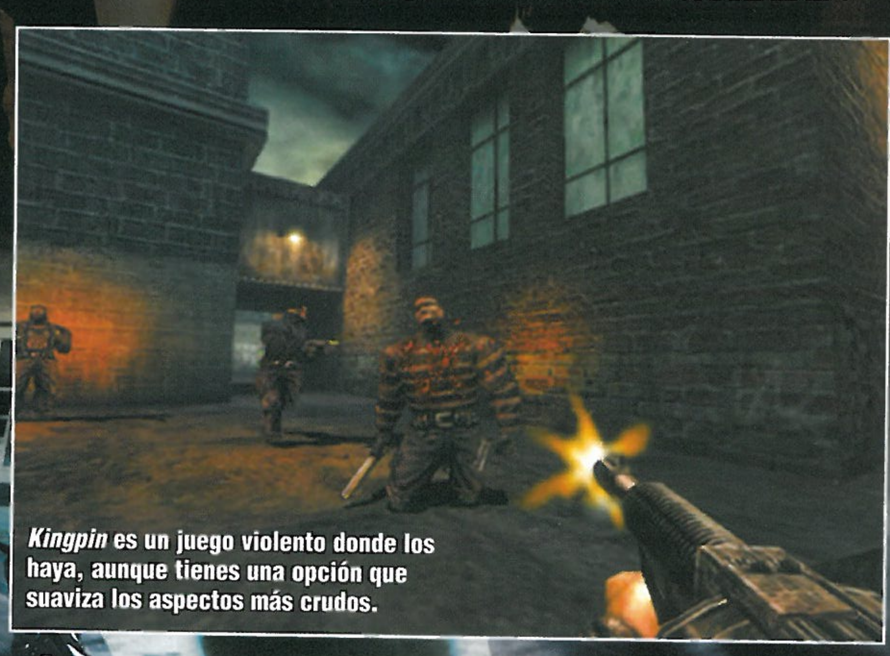
Si tienes cualquier duda sobre el juego, consulta el manual en castellano que hemos incluido en la sección de Extras del CD 1.

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Xatrix
REQUISITOS: PII 233; 64 MB de RAM; 280 MB de espacio en el disco duro, tarjeta gráfica compatible con DirectX.

ANDAR	Ratón/Cursores
DISPARAR	Botón izqdo. del ratón/Ctrl.
AGACHARSE	C
SALTAR	A
MIRAR ARRIBA	AvPág.
MIRAR ABAJO	Supr.

Quien dispara primero, dispara dos veces.



***Kingpin* es un juego violento donde los haya, aunque tienes una opción que suaviza los aspectos más crudos.**

NÚMEROS ATRASADOS



























¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa o te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas (3,57 EUROS) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas (4,18 EUROS) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 795 pesetas (4,78 EUROS) por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel.............................

Dirección..

Población.............................C.P.............................Provincia.................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

JUEGA CON UNIDADES REALES




UNIDADES AÉREAS

▮ Aviones de ataque terrestre y anticarro, cazas interceptores como el F-16 y cazabombarderos como el F-14 Tomcat o el F-18 Hornet ▮ Helicópteros "cazasubmarinos", de transporte de tropas y de combate como el AH-64 Apache ▮ Unidades especiales como el C-130 Hércules, el caza "invisible" F-117... incluso satélites espía.

REAL WAR

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

TIERRA ★ MAR ★ AIRE

UNIDADES TERRESTRES



▮ Infantería ligera y pesada, artillería tierra-tierra y baterías antiaéreas ▮ Unidades de transporte, vehículos de reconocimiento y carros blindados como el M1 Abrams ▮ Unidades de operaciones especiales como los SEAL, tropas paracaidistas, submarinistas, comandos y unidades de sabotaje.



UNIDADES NAVALES

▮ Destructores, fragatas, cruceros armados con misiles BGM-109 Tomahawk y portaaviones desde los que operan unidades aéreas ▮ Submarinos diesel y nucleares armados con torpedos y misiles de crucero ▮ Hovercrafts para transporte de armamento pesado y zodiacs para incursiones anfibias.






Todos los extras en www.fxplanet.com











Real War se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática